Les Cendres du Phénix

Livre Wiki !

(Une guilde du jeu Dofus d'Ankama Games, serveur Silvosse)

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

Préface :

Ce livre fait parti d'une série de livres rassemblant les textes ayant subsisté au poids des années et issus des membres de la Guilde les ***« Cendres du Phénix »*** (jeu « **Dofus** » ; Serveur « **Silvosse** »).

Vous y trouverez :

- des extraits des *« Mémoires d'un osa, aventurier et Meneur de la Guilde '**Les Cendres du Phénix**' »* par Phredix-osa ;
- des extraits du *« Carnet de route »* d'Hillis Parton ;
- de précieuses contributions de nombreux membres de la Guilde, Prisce, Wilwarin, Magician-ofearth, Fussoireboy, etc. ;
- quelques autres documents ou informations ;
- mais aussi des gravures (appelées « Pho-tho »), car parfois une simple image vaut 1000 mots !

Merci aux « *Cendres* » et aux amis, joueurs, auteurs ou lecteurs.

-- *Phredix-osa*

Attention! Moult **'spoilers'** (indices sur le jeu pouvant vous gâcher la surprise de les découvrir par vous même) sont présents au fil de ces histoires. Lisez à vos risques et périls !

Les Cendres du Phénix :

Forum : http://cendresphenix.forumsactifs.com

Site : http://www.freewebs.com/cendresphenix

Vidéo (par Magician-ofearth):
http://www.youtube.com/watch?gl=FR&hl=fr&v=nl92mRBewZ4

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

Historique

Version	Date aaaammjj	Auteur	Commentaire
0.1	20100520	Phredix	Première version basée sur les informations jusque là hébergées directement sur le site et/ou le forum.
0.2	20100528	Phredix	Restat façon Otomaï et tableau des familiers.
0.3	20100605	Wilwarin	Ajout Wiki « maison Premium »
0.4	20100617	Phredix	Wiki couleurs pano classe et DD caméléone

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

Sommaire

Préface 2
Historique 3
Sommaire 4
[WIKI] [CULTURE] Calendrier Amakneen 6
[WIKI] [QUETES] Toutes les Quetes 7
La(les) quete(s) du "Tour du Monde" 16
[WIKI] Les mini donjons 18
[ASTUCE] Dj Rat Noir pour Bontariens 19
[WIKI] Emotions 20
[WIKI] Vivre dans un Don-jon... c'est difficile 21
[WIKI] [CULTURE] La Bibliothèque de Phredix 23
[ASTUCE] Donjon Abra 25
[WIKI] Donjon Maitre Corbac 25
[WIKI] Les Ecureuils 26
[WIKI] Les Bieres et autres boissons 29
[WIKI] C'est le Metier qui rentre. 30
[WIKI] Les Shigekax 33
[WIKI] [PSEUDO QUETES] Les Coffres 35
Les Classes 37
Nom d'un Mobs 38
[WIKI] Qui sont ces Dopeuls? 38
Pseudo-Concours: Le Moto des Cendres 39
[WIKI] Idees pour les Events de Guildes 40
Nouveautes et cachotteries des Devs! 41
[ASTUCE] Parchottage 45
[WIKI] Vie et Vitalité 50
[WIKI] Commandes, Variables et Raccourcis 51
[WIKI] Optimiser ses experiences 54
[WIKI] Rappel +dmg et %dmg 58
Reflections sur les carac, les dmg et les pourcent-dmg 59
[WIKI] Représentation des dommages en dés 62
[ASTUCES] Familiers 64
[WIKI] Les familiers 65
[ASTUCE] Coffre Malveillant du Labyrhinte du Dark Vlad 68
[WIKI] Drop et Prospection 69
[WIKI] Potion de Forgemagie 73
[MAPS SECRETES ORMES] Bûcheron 75
[WIKI] Les Ormes 82
RECETTES SECRETTES 83
[WIKI] Dindes farcies (info générales sur les dindes) 89
[WIKI] Comment s'occuper de sa dinde (monteurs non-éleveurs)? 91
[WIKI] Comment élever des Dindes? 92
[WIKI] Restat façon Otomai 94
[Wiki] Maison de Bob l'Enutrof (Maison Premium) 96

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

[WIKI] Couleurs des perso et des dragodindes Caméléones dans Dofus 2.0 105
1) Les perso ! 105
2) Les DD Caméléones et les pano de classes 110
3) Les Percepteurs de Guilde 113

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

[WIKI] [CULTURE] Calendrier Amakneen

Liste des mois et des Saint-Patrons:

* 1. Javian / Solar gardien de l'ordre de Iop.
* 2. Flovor / Silvosse héros humain, maître des boutures.
* 3. Martalo / Menalt guerrier centaure de l'ordre du tonnerre.
* 4. Aperirel / Silouate le Minothoror.
* 5. Maisial / Rosal maître des fleurs.
* 6. Juinssidor / Sumens fervent du dieu Enutrof.
* 7. Joullier / Hécat démon femelle mineur.
* 8. Fraouctor / Pouchecot le grand fruité.
* 9. Septange / Raval le terrible.
* 10. Octolliard / Brumaire le saigneur macabre.
* 11. Novamaire / Maimane le stabilisateur.
* 12. Descendre / Djaul, démon mineur, fidèle de Rushu.

Note l'annee HRP 2008 = l'annee IG 638 (2010=640 etc..)

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

[WIKI] [QUETES] Toutes les Quetes

Incarnam:

Quête	Loc.	Condition	Comment
Battre le blé	Atapé Ganymède [1;1]	Lvl<=15	
La complainte de Lykhen	Lykhen [-2;3]	Lvl<=15	
Bienvenue!	Evayée Doureve [-1;3]	Lvl<=15	
Eau du bain	Tenva Lakruche [-1;3]		
Premières armes	Struk'toer Nhin [0;3]		
Papotage	S'trhuit Nhin [0;3]		
Zaap de là!	Posteu Nhin [1;3]	Quête_finie=Papotage	
Soyez Aouaire	Jicé Aouaire [1, 2]		
Instincts primaires	Arietta Fiolle		
Par monts et par vaux	Disskray Nhin [5;1]		
Milice populaire	Disskray Nhin [5;1]	Quête_finie=Par monts et par vaux	
Un décès temporaire	Aymé Tairnaille [3;6]		
Restauration	Aymé Tairnaille [3;6]	Quête_finie=Un décès temporaire	
Ca va couper, chérie	Laura Thée [3;0]		
Piou ?	Piou en [2;1]		
Les Beaux arts	Marylork [5;0]		
La clef du donjon	Zaulie Portklais [4;4]		
Spéléologie.	Ma'Ster Donge [6;5],		
Oser défier un Osa	Ecraz Néophite	Quête_finie=<la plupart des quetes>	
Service Commandé	Capitaine des Kerubims [5;1]		
Marché équitable	Anta Brok [2;6]		
Allez, au turbin !	Contremaitre Ikul [3;3]		
Manufacture	Poss'Ybel Nhin [3;3]	En boucle; Lvl_Metier < 5	
Salut les copains	Eek Mit [3;3]	Ne pas avoir d'amis dans sa liste	

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

Classe:

Chacune des Classes peut ouvrir sa Quete de Classe en parlant au Maitre d'Ordre près de la statue de sa classe a Astrub (ou Pandala pour les Pandawas).

Quête	Loc.	Condition	Comment
Savoir de Crâ	Setsinbol [1;-18]	Classe=Cra	
Forgée sur un pari	Meow Moew [6;-16]	Classe=Ecaflip	
Et une baguette de dizbi, une!	Nepra Lido [1;-21]	Classe=Eniripsa	
Une taupe de trop dans mon Astrub	Joe Pierlivet [6;-20]	Classe=Enutrof	
Fecaffe à mon troupeau	Allisteria [3;-16]	Classe=Feca	
Epée : Mode d'emploi	Rok Elreuss [5;-19]	Classe=Iop	
Les Enutrofs sont nos amis, il le faut...	Abrazelon Sixgriffe [-1;-17]	Classe=Osamodas	
Pandawa et fier de l'être	Assistant Shaman [26;-39]	Classe=Pandawa	
Du sang froid !	Guy San Nolan [-1;-14]	Classe=Sacrieur	
Initiation à la nature... des Sadidas	Sadadi Sama [3;-19]	Classe=Sadida	
Le dur labeur de Sram	Jim fleps [3;-22]	Classe=Sram	
Futuramakna	Montrakwartz [0;-19]	Classe=Xelor	

Astrub:

Quête	Loc.	Condition	Comment
Bière en danger	Tek Abire [5;-17]	Heure=[1;5] (nuit)	
Visite Guidée au Château d'Allister	Degui Questiristou [1;-19]		
Visite non guidée	Piélant [7;-17]		
Tofu sous microscope	Gasdaure [6;-19]		
Le Prêtre et la tête de Ménalt	Nistracolamus [2,-12]		
Tire Laine	Bouftouteater [1;-16]		
Plus de Nageant-infecte-cieux	Ant Emicheun [6;-19]		
Aiguilles de Rats	Ant Emicheun [6;-19]		
Flèches Crâ-Raknéennes	Ant Emicheun [6;-19]		
Dératisation	Ant Emicheun [6;-19]		
Sandwich d'Araknée	Ant Emicheun [6;-		

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

	19]		
Le livre d'Acidrik Fenlapanse	Acidrik Fenlapanse [5;-17]		
Ne pas vendre la mèche avant de l'avoir tuée	Phite Pouque [2;-19]		
Grain de folie à Astrub	Eilof Aledec [3;-20]		
La dernière mode	Alit Elfminate [1;-22]		
Pauvre Kwikwi	Grand-mère [5;-18]	En boucle	
De la difficulté à être Bijoutier	Shani Sings [5;-16]		
La complainte du chacha	Soki [7;-16]		
Pleur Nycheuz	Pleur Nycheuz [5;-22]		
Chasse à l'écureuil	Louse Degraine [5;-23]		
Vol...Age	Louc Drif [4;-19]		
L'Arche de Nowa	Nowa [2;-17]		
Problème de livraison	Sam Croa [2;-14]	Quete_finie=Vol...Age	
Un Ours dans la Bouftonnerie	Menge Paca [3;-23]		
La Discorde Végétale	Erty Trapchet [3;-18]		
A la recherche des Enus disparus	Gasdaure [6;-19]		
Des fleurs épineuses	Maskara [4;-18]	Metier=Alchimiste	
Epicerie fine	Koka dekolak [-2;-20]	lvl>=20	
Course Polaire	Koka dekolak [-2;-20]	lvl>=30	
Charger la mule	Koka dekolak [-2;-20]	lvl>=40	
Les prisonniers d'Astrub	Edgg Komb [7;-13]		
Tour du Monde	Metag Robill [5;-17]	lvl>30	
Le maître de clefs	Le maître de clefs [6,-40]	Quete_finie=Tour du Monde	
Les sbires du maître	Pat Akess [-2,14]	Quete_finie=Le maître de clefs	
Un juge hystérique	Chris Denaire [-29,-48]	Quete_finie=Les sbires du maître	
Des donjons, encore des	(Cybwork) [-19,30]	Quete_finie=Un juge hystérique	

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

donjons			
La voie du guerrier	Le maître de clefs [6,-40]	Quete_finie=Des donjons, encore des donjons	

Pandala:

Quête	Loc.	Condition	Comment
Pandala : une île pas comme les autres	Narber [22;-33]		
Disciple Pandawushu	Maître du Pandawushu[25;-34]	Quête_finie=Pandala : une île pas comme les autres	
Pandala : sa Déesse, ses villages	Pyrite [24;-35]	Quête_finie=Pandala : une île pas comme les autres; Quête_finie=A la recherche des Enus disparus	
Pandala : ses villages	Plumawa [25;-35]	Quête_finie=Pandala : sa Déesse, ses villages	
Pandala, son air pur...	[25, -34]	Quête_finie=Pandala : ses villages	
Légende Lenalde	Ronald le sage [27;-47]	Quête_finie=Pandala, son air pur...	
Voir le Dark Vlad et ne pas mourir	Ronald le sage [27;-4]	Quête_finie=Légende Lenalde	
Sources Etranges	Poochan [26;-29]	Quête_finie=Pandala : une île pas comme les autres	

Otomai:

Toutes les quêtes sur l'Ile d'Otomai sont conditionnées par les deux premières quêtes "Un nouveau Monde" et "L'Ile des Naufragés" pour lesquelles il faut être lvl>=30.

Quête	Loc.	Condition	Comment
Un nouveau Monde	Capitaine Kradok [12;29]	lvl>=30	
L'Ile des Naufragés	Capitaine Kradok [?;?]	Quete_finie=Un nouveau Monde	
Docteur Nauh	Docteur Nauh [-55;4]		mini Donjon
Gardien du Pont de la	Gardien du Pont de la		

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

Mort	Mort [-56;-1]		
La Vengeance du Kito	Kito [-49;19]	Quête_finie=Gardien du Pont de la Mort	
La vengeance de Peggy la Porkass	Peggy [-57;4]	Quête_finie=Gardien du Pont de la Mort	
Paulette Pain-Béche la boulangère	Paulette [-50;20]		
Polka Merer a besoin de vous	Polka Merer [-54;5]		
Scaéroplane à très grande vitesse	Spitte Fayeur [-54;18]		
Un autre moyen de transport	Flip Flap [-56;22]		
L'Eternelle moisson	Otomai [-55;15]	lvl>=40	Si vous n'avez pas le sort "Capture d'Ames", vous obtiendrez d'abord la quête "Une collecte discutable".
Une collecte discutable	Otomai [-55;15]	lvl>=40; Ne_pas_avoir_sort=Capture d'Ames	S'ouvre a la place de la quête "L'Eternelle moisson" si vous n'avez pas le sort "Capture d'Ames". Une fois cette quête terminée vous pourrez passer a "L'Eternelle moisson".
La potion bulbique	Professeur Fournesol [-48;19]		
La femme perdue	Docteur Morose [-52;16]		mini Donjon
Les Chasses de Crocodaille Dandi	Crocodaille Dandi [-52;16]		

Amakna:

Quête	Loc.	Condition	Comment
Ça est frugal une fois!	Monsieur El [3;-5]	lvl>80	
Le guide du roublard	Conseiller Yse Vewybad [5;-6]		

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

Crypte honnie	Seth Zérauséro [10;16]	Quête_finie=Le guide du roublard	
Traître ou pas traître, telle est la question	[7;-5]	Quête_finie=Crypte honnie	
Emissaire du Roi	Intendant San Lavalss [5;-6]	Quête_finie=Traître ou pas traître (aux cotés du Wa); lvl>30	
Le Pwince Monseignew	Prince d'Wa [-23;-1]	Quête_finie=Emissaire du Roi; lvl>40	
Suite Woyale	Prince d'Wa [-23;-1]	Quête_finie=Le Pwince Monseignew; lvl>50	
Un Mawiage Pwincier	Intendant San Lavalss [5;-6]	Quête_finie=Suite Woyale; lvl>60	
Qui veut la peau du Wabbit?	[5;-6]	Quête_finie=Un Mawiage Pwincier; lvl>70	
Informations pour un vrai traître	Vil Smiss [10;15]	Quête_finie=Traître ou pas traître (aux cotés de Vil Smiss); lvl>30	
Usuwpation d'identité	Vil Smiss [10;15]	Quête_finie=Informations pour un vrai traître; lvl>40	
Tomber sur un bec	Vil Smiss [10;15]	Quête_finie=Usuwpation d'identité; lvl>50	
A roublard et demi	Vil Smiss [10;15]	Quête_finie=Tomber sur un bec; lvl>60	
Trouble-Fête	Vil Smiss [10;15]	Quête_finie=A roublard et demi; lvl>70	
Gros œuvre au château Allister	Kartier Tremai [10;-1]		
Kartier Tremaise se met a table	Kartier Tremai [10;-1]	Quête_finie=Gros œuvre au château Allister	
Monsieur Kartier veut une alliance	Haraquiri [5;-4]	Quête_finie=Kartier Tremaise se met a table	
Pauvre pomme (de terre)	Rocco Fidelio [6;-5]		
De la viande de Dragodinde pour la tablée d'Allister	Haraquiri [5;-4]		
Les Dents de La Mère Verumacha	Verumacha [8;-4]		
La potion de lèche-bottes	Squale Le Rouge [9,-4]	Quete_finie=Les Dents de La Mère Verumacha	
La belle ermite	Monabella [11;2]	Quete_finie=Kartier Tremaise se met a table; Quete_finie=La potion de lèche-bottes	
Comment mettre un	Guedin		

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

requin en bière	Loursgro [9;-1]		
Manuscrit de Terra Cogita	Wally Elconom [4;1]		
La Faux maudite	Farle Ingalsse [5;6]	Objet=Epée Maudite du Saigneur Guerrier	
Allez Hue!	Valcor [5;-5]	lvl>60	
La nouvelle Bonta	Valcor [5;-5]	lvl>50	

Avis de Recherche / Prisonniers d'Astrub:

A la prison d'Astrub en [7;-18], lisez les avis de recherche. Pour ouvrir les quêtes il faut le lvl requit.

Quête	Loc.	Condition	Comment
Fouduglen l'Ecureuil	Astrub	lvl>=1	
Frakacia Leukocythine	Foret d'Astrub	lvl>=2	
Rok Gnorok	Pandala Feu	lvl>29	
Brumen Tinctorias	Landes de Sidimote	lvl>30	
Aermyne 'Braco' Scalptaras	Pandala Terre	lvl>=32	
Qil Bil	Cimetière des Tortures (Brakmar)	lvl>30	
Ogivol Scalarcin	Brakmar	lvl>40	
Marzwel le Gobelin	Pandala Air	lvl>50	
Musha l'Oni	Pandala Eau	lvl>60	
Padgref Demoel	Bois de Litneg (Bonta)	lvl>80	
Zatoishwan	Pandala Terre	lvl>90	
Léthaline Sigisbul	? (event)	lvl>100	Non implémentée (event sur Jiva)

Autres Quêtes:

Quête	Loc.	Condition	Comment
Familier Wabbit	Wogew l'Hewmite [-3;-44]		
Familier Nomoon	Kib Roche [35;11]	lvl>30 pour utiliser le Canon vers Moon	
Sort Cawotte	[22;-7]		
Sort Invocation d'Araknee	[11;8] ou Egouts de Bonta/Brakmar		
Masque Kanniboule	Moon	lvl>30 pour utiliser le Canon vers Moon	

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

Clef de Ded Aleicar	Foret Maudite		

Bworks et Gobelins:

Quête	Loc.	Condition	Comment
Pinta Gone veut se remplir de bière bwork	Pinta Gone [taverne Amakna]		
Gobmichet vibre pour Gobrose	Gobmichet [-4,2]	lvl>20	
Manque de peaux	Bworkepik [-4;6]	lvl>30	
Ange de Gobriel	Gobriel [-4,2]	lvl>30	
Une baguette pour Chef Bworkestre	Chef Bworkestre [-6,8]	lvl>30	
Titi Gobelait le magobelin	Plastic Gobelait [-4;3]	lvl>30	
Bienvenue au KrazyBwork Sallon	KrazyBwork [-6;9]		
Bworkidas le Paxifik	Bworkidas le Paxifik [-5;6]	lvl>10	
Les Gobelins de la Manufacture	Gobatchef [-3;8]	lvl>20	
Un Avenir de Krotte de Trooll	Raxitik [-5;3]	lvl>30	
Manque de Moule	Bworknroll [-5;10]	Quete_finie=Titi Gobelait le magobelin	

Alignements:

Je donne seulement la première phase pour choisir un alignement.

Quête	Loc.	Condition	Comment
Devenir Brakmarien	Oto Mustam [–23;38]	Etre Neutre	10 Dagues de Boisaille
Devenir Bontarien	Amayiro [-33;-57]	Etre Neutre	10 Epées de Boisaille
Changer d'Alignement	Morrie Gane [4;-6]	Être aligné. Ne pas avoir changé depuis 2 semaines	Gratuit si vous désirez rejoindre l'Alignement minoritaire.
Redevenir Neutre	Morrie Gane [4;-6]	Être aligné. Ne pas avoir changé depuis 2 semaines	La taxe semble dépendre du niveau (de combat), je ne sais pas si le Grade d'alignement influe. Pour un Grade 0, Cercle 64: 4000k; pour un Grade O, cercle 137: 32000k

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

Il est également possible de choisir l'Alignement mercenaire. Cet alignement est voué au RP et n'est pas disponible sur tous les serveurs.

Autres quêtes nécessitant un alignement:

Quête	Loc.	Condition	Comment
Culture et élevage	Snobin parcheplume [-30;-55]	Alignement=Bontarien	
La plume est plus forte … parfois	Dainde Porteplume [-23;32]	Alignement=Brakmarien	

Quêtes de Bonta et Brakmar (hors alignement)

Quête	Loc.	Condition	Comment
Chargez !	Captain Starky [-33;-57]	lvl>50	Bonta
Piétine titine	Piétinor le bourrin [-23;38]	lvl>50	Brakmar

Dopeuls

Chasse au dopeul <toutes les classes> (on peut les faire en boucle)
Un Bon gros par Douze (on peut la faire en boucle)
Dévotion. Nouvelle quête aux statues de classe pour aller visiter les temples

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

La(les) quete(s) du "Tour du Monde"

"le tour du monde"

Lorsque vous etes cercle >30, parlez a Metag Robill a Astrub en [5,-17]. Cela ouvre la quete "Le tour du Monde".
Allez tuer ce qu'il vous demande puis revenez lui parler. Il vous envoie chez le Maitre des Clefs.
Ainsi débute une série de quètes dans lesquelles vous devez sortir victorieux de Donjons.

"le Maitre des clefs"

A chaque étape revenez parler au Maitre des clefs en [-6,-40]

- Donjon des Champs
- Bouftou
- Squelette
- Tofu

Allez voir Pat Akess.

"les sbires du Maitre"

A chaque étape revenez parler a Pat Akess en [-2,-14]

- Scarafeuille
- Forgeron
- Bwork
- Larves
- Bulbes (tuer un bulbig a Pandala est suffisant)
- Abraknydes

Allez voir Chris De Naire.

"un juge hystérique"

A chaque étape revenez parler a Chris De Naire [-29,-48]

- Craqueleur
- Kitsoune
- Koulosse
- Canidé
- Pandikaze
- Minotoror

Allez voir Kal Vissi.

"Des Donjons, encore des Donjons"

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

A chaque étape revenez parler a Kal Vissi [-19,30]

- Dragon Cochon
- Tofu Royal
- Maitre Corbac
- Firefoux (a faire)
- ...

J'en suis la pour le moment! (16 Apérirel 640)

La Suite :

"Des Donjons, encore des Donjons"

A chaque étape revenez parler a Kal Vissi [-19,30]

- ...
- Firefoux
- Dragoeufs

Retournez voir le Maitre des clefs.

"La voie du guerrier"

A chaque étape revenez parler au Maitre des clefs en [-6,-40]

- Skeunk
- Rat Blanc
- Rat Noir
- Minotot
- Chêne Mou
- Bworker

Et voilà! Une superbe relique!

--Phredix-osa

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

[WIKI] Les mini donjons

Antre de l'Infortuné
Localisation ~ Dans le cimetière d'Amakna, en [11, 15]
Requis ~666 kamas sur soit minimum.
Boss ~ Jorbak (niveau 400 à 440)

Crypte du Vampire Dupyr
Localisation ~ Dans le cimetière d'Amakna, en [10, 14]
Boss ~ Vampire Dupyr (niveau 120 à 150)

Mine de Dédé Tourne Neman
Localisation ~ Dans la forêt des Abraknydes Sombres, en [-10, -11]
Requis ~ 10 fers
Boss ~ Coffre au Trésor (niveau 1)

Mine de Krtek
Localisation ~ Dans la Plaine de Cania, en [-20, -34]
Requis ~ Une pioche de mineur, 6 666 kamas sur soit minimum.
Boss ~ Krtek (niveau 400 à 440)

Mini-donjon du fils caché du Docteur Nauh
Localisation ~ Dans la Plaine Herbeuse, en [-55, 4]
Requis ~ Rien la première fois, après il faudra toujours un Fragment de Cerveau Poli pour y ré-entrer après coup

Mini-donjon du Docteur Morose
Localisation ~ Dans l'Arbre Hackam, en [-52, 16]
Requis ~ Rien la première fois, après il faudra toujours un Calice de Fécorce pour y ré-entrer après coup

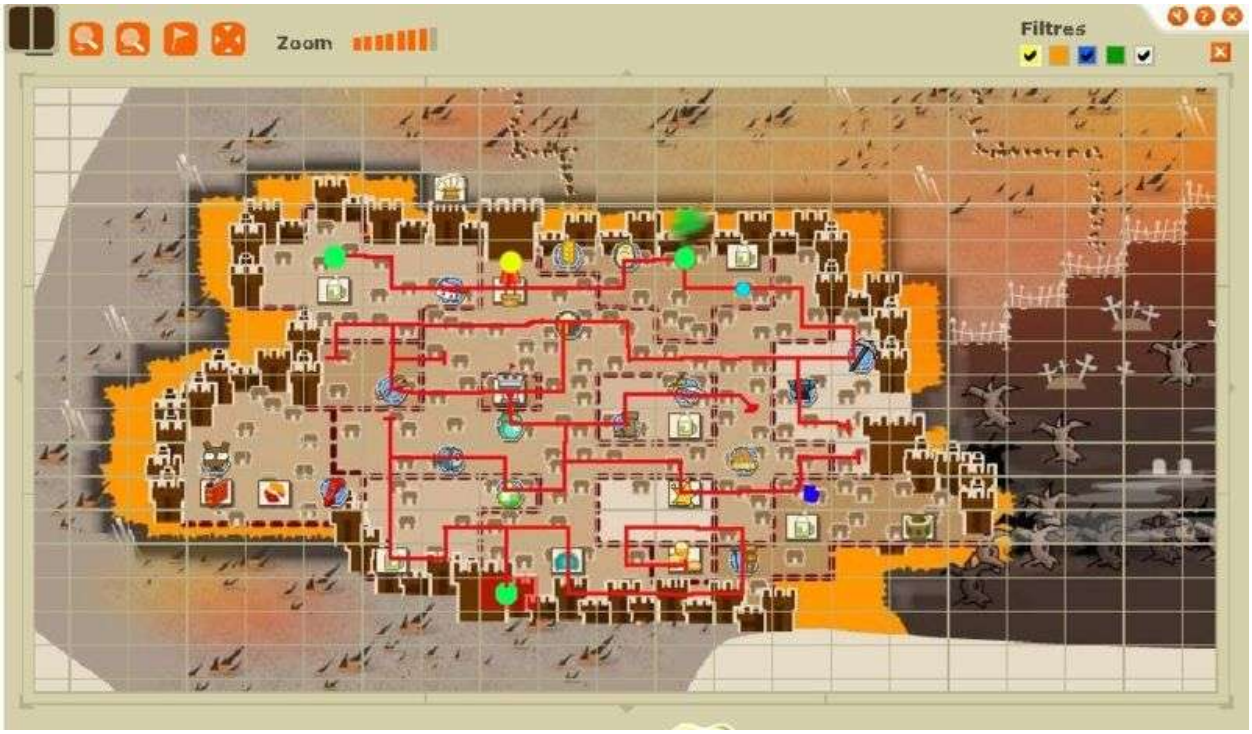
A côté de ça il existe une liste de créatures en liberté (Gardienne des Égouts, Kirboule L'Erodé, le Chevalier Rose, les prisonniers d'Astrub, des coffres, le Dark Vlad et j'en passe...)

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

[ASTUCE] Dj Rat Noir pour Bontariens

Chers Bons à rien... oops, typo, Bontariens, vous avez des difficultés à percer Brakmar, que ce soit par le Nord le Sud ou l'Est?
Voici une astuce sympa pour aller faire un Rat Noir avec vos collègues Neutres et Brakmariens.

Utilisez le système de charriots depuis une mine. Après **plusieurs** essais, vous vous trouverez dans la mine des égouts de Brakmar!
Là vous êtes à l'abri des gardiens de Brakmar (mais pas des agro des rats, attention quand même) et à quelques maps seulement de l'entrée du donjon vers la gauche (point jaune sur la carte. Par la mine vous arrivez vers le haut-droite de Brakmar, vers le point bleu turquoise).



Testé et approuvé par Sire Wilwarin.

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

[WIKI] Emotions...

Les Emotes existants à ma connaissance sont:

- /**sit** (s'assoir): nous l'avons tous!
- /**kiss** (Envoyer un bisou); Amakna Place de la Fontaine; 1 personne
- /**bye** (Faire signe de la main); Amakna Bibliotheque; 6 personnes
- /**fear** (Montrer sa peur); Sufokia; 1
- /**weap** (Montrer son Arme); Bwork; 4
- /**hi** (Faire la Révérance); Donjon Forgeron; 1
- /**oups** (Faire un ... Prout); Marécages; 2 (drop parcho 200PP ???)
- /**cross** (Croiser les Bras); Vers Mines d'Astrub; 8
- /**rest** (s'allonger); Donjon Ensablé; 1
- /**pfc1**, 2 et 3 (Pierre-Feuille-Ciseaux); Amakna; 1
- /**appl** (Applaudir); Amakna Grotte; 10 (9 peuvent suffire)
- /**point** (Pointer du Doigt); Donjon Pandikaze; 1 (parcho donné si vous ne l'avez pas)
- /**mad** (Montrer sa Colère); Dragoeuf; 6
- /**champ** (Champion); Avoir Gagné le tournois Dofus Arena; 1
- /**pipo** (Jouer de la Flute); Donné par les Devs sur mérite; 1

Pour les éleveurs de montures :

- /**bye** (Faire signe de la main); Attire 1 case
- /**appl** (Applaudir); Attire 2 cases
- /**kiss** (Envoyer un bisou); Attire 4 cases
- /**mad** (Montrer sa Colère); Repousse 1 case
- /**oups** (Faire un ... Prout); Repousse 2 cases
- /**weap** (Montrer son Arme); Repousse 4 cases

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

[WIKI] Vivre dans un Don-jon... c'est difficile...

Ma jolie table a disparue sans raison :(Merci Forumsactifs...)

---

j'en remets une a l'arrach'

Donjon // Difficulté (sur 20)
Donjon Champs 2
Donjon Ensablé 3
Donjon Familier 4
Donjon Incarnam 4
Donjon Tofus 4
Donjon Bouftou 5
Donjon Bulbes 5
Donjon Bwork 5
Donjon Noel 1 5
Donjon Squelettes 5
Grotte Hesque 5
Donjon Blop 6
Donjon Forgeron 6
Donjon Larves 6
Donjon Gelée 7
Donjon Scarafeuille 7
Le Chouque 7
Donjon Rat Noir 7.5
3 Bandits 8
Chateau Wa 8
Donjon Craqueleur 8
Donjon Rat Blanc 8
Le Dark Vlad 8
Donjon Canidés 8.5
Donjon Abraknyde 9
Donjon Koulosse 9
Donjon Wabbit 9
Le Moon 9
Arche d'Otomai 10
Donjon Pandikaze 10
Donjon Tofu Royal 10
Donjon Blop Multicolore 11
Donjon Minotoror 11
Goulet du Rasboul 11
Donjon Dragon Cochon 12
Donjon Kitsoune 12
Donjon Maitre Corbac 12
Donjon Noel 2 12
Donjon Firefoux 13
Donjon Sphincter Cell 13
Laboratoire du Tynril 13

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

Donjon Chene Mou 14
Donjon Dragoeuf 14
Donjon Noel 3 15
Donjon Bworker 16
Donjon Minotot 16
Repére Skeunk 16
Antre du kralamoure 17
Canopée du Kimbo 17
Donjon Fungus 18

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

[WIKI] [CULTURE] La Bibliothèque de Phredix

Mes tres cheres Cendres,

Comme vous le savez J'aime beaucoup les histoires et les livres et vous ne serez donc pas étonné de découvrir que je collectionne les livres, parchemins et autres manuscrits Dofusiens (je précise: In-Game!).

Ces documents sont a votre disposition si vous souhaitez les consulter (pret ponctuel, 5min le temps de le lire (pour éviter qu'on oublie de me les rendre!)), en m'en faisant la demande.
Attention: du a un bug en ce moment certains livres ne peuvent être lu, et retournent un message d'erreur. Le Support m'a fait savoir que cela allait être prochainement fixé.

Ci-dessous j'éditerais donc ce message pour lister tous les documents en ma possession.
Si vous avez un livre n'y figurant pas a me proposer, ou mieux à m'offrir, n'hésitez pas a me contacter!

La Bibliothèque de Phredix-osa:

- Manuel du Mercenaire d'Astrub
- Le manuel de la parfaite recrue brâkmarienne
- Le manuel de la parfaite recrue de Bonta
- Se faire des Amis et les garder
- Voyager sans jamais perdre le Nord
- L'art Pandawashu
- Route et Chemin : Forêt Maudite
- Encyclopédie d'Alchimie - Annexe A : Métiers (x2)
- Encyclopédie d'Alchimie - Tome G - Percepteurs des guildes
- Création d'objet magique pour les nuls
- Premier Noël
- La famille DuCiel
- Le don de Nouwel
- Dieux & Démons
- Anges et Démons
- L'âme du chasseur
- L'âme du pêcheur (Phredix-feca)
- La forêt des Abraknydes
- Les Dragodindes : Bien les élever
- Le chant du Monde - Fragments Retrouvés I
- Le Choix des Dieux - Fragments Retrouvés II
- Le **T**emps des **D**ragons - Fragments Retrouvés III (x2)
- Le **t**emps des **d**ragons - Fragments Retrouvés III
- Le Temps des Dofus - Fragments Retrouvés IV
- Six Dofus - Fragments Retrouvés V (x2)
- Naissance de Bolgrot - Fragments Retrouvés VI bis
- Les Larmes de la déesse - Fragments Retrouvés VII
- Les Larmes de la déesse - Fragments Retrouvés VIII
- L'Horloge Divine de Xélor - Tome VI
- L'épée de Crocoburio

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

- La Légende du Croqueur
- Les secrets du langage écureuil
- La recette de la biere Bwork
- L'avènement d'Hyrkul
- Livre du Bwork Mage (non lisible!)
- La recette des crèpes
- Manuel du Tailleur (non lisible!)
- Le Guide du Broutard - Visiter Frigost
- Abra Kadabra ! Bien l'élever
- Bouloute : Bien l'élever (x2)
- El Scarador : Bien l'élever
- Le Fotome : Bien l'élever
- Le Croum : Bien l'élever
- Le Minimino : Bien l'élever
- Le Bwak: Bien l'élever
- Le Chacha: Bien l'élever
- Le Wabbit: Bien l'élever
- Le Tifoux: Bien l'élever
- La Dragoune Rose: Bien l'élever

-
- La recette de Filtounga (objet de Quete, lisible mais non-pretable et perdable une fois la quete 'Ca est frugal' finie!)
-
- a compléter!

Je **recherche** les ouvrages suivants:

- les "'Familiers" : Bien l'élever' que je n'ai pas plus haut
  - (ex : « Mini Wa comment bien l'élever »)
- et les autres livres non listés plus haut!

Les introuvables:

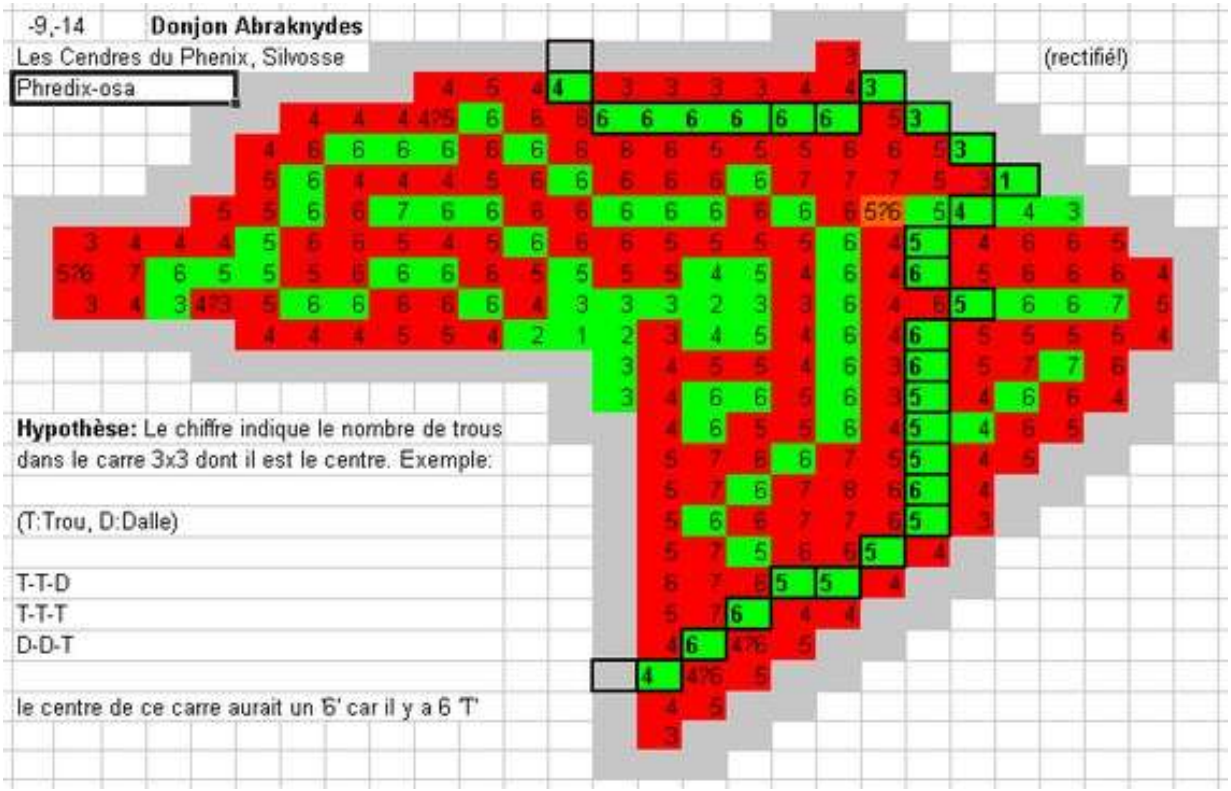
- Livre Honorifique des Bardes (Djaul; livres donnés à qqs exemplaires avec l'Emote Flute sur certains serveurs)

Au plaisir de vous lire !

--Phredix-osa

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

[ASTUCE] Donjon Abra


-9,-14 Donjon Abraknydes
Les Cendres du Phenix, Silvosse
Phredix-osa
(rectifié!)
Hypothèse: Le chiffre indique le nombre de trous dans le carre 3x3 dont il est le centre. Exemple:
(T:Trou, D:Dalle)
T-T-D
T-T-T
D-D-T
le centre de ce carre aurait un '6' car il y a 6 'T'

[WIKI] Donjon Maitre Corbac

Le principe du labyrinthe est assez simple.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

On commence en salle 1. Il suffit de regarder notre carte/geo-position pour voir ou on est.
Le virgil/homme-Hiboux nous dit le MC est soit en salle x, soit en y, soit en z, ou encore en w (4 choix se trouvant être l'un des 4 carrés coloré ci-dessus).
On doit donc le trouver en se déplaçant de salle en salle.

Pour se déplacer vers le BAS battre un groupe avec des BUVEURS.
Pour se déplacer vers la DROITE battre un groupe avec des RENARBOS.

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

[WIKI] Les Ecureuils

De par le Monde des Douze, de petites créatures rousses jouent a cache-cache avec les aventuriers: Les Écureuils (voir aussi **ce lien (Guilde Wildcats, serveur Raval)**, sur lequel je viens de vampiriser les images !)!

D'ailleurs la bibliothèque d'Amakna propose un dictionnaire, malheureusement très incomplet, mais qui permet quand même de déchiffrer quelques uns des écureuils ci-dessous, notamment l'écureuil clairvoyant.

- **Fouduglen**: Quelque part a Astrub. Doit être ramené a la Prison d'Astrub!

- les **trois écureuils** de la quête "Chasse à l'écureuil" **de Louise Degraine** en [5;-23]
- **Écureuil clairvoyant**, [5;21] plaine des Scarafeuilles: Donne la "Clairvoyance" qui permet de résoudre la quête de l'Emote Pierre-Feuille-Ciseaux.

Amakna (Plaine des Scarafeuilles) - Neutre
Coordonnées : 5, 21
Ecureuil clairvoyant
Ichitik, iki ink nikiril, cimmik pivik iki itilik ?
Dimikik privik clirvinikik

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

- **Écureuil miraculeux**, [-23;-62] plaines de Cania: Quête d'alignement Bontarien. Il dit "Si tu veux profiter du pouvoir miraculeux il te faudrait une bonne raison et me donner un gland...".

Plaine de Cania - Bontarien
Coordonnées : -23, -62
Ecureuil miraculeux
Sik tik vixik prifitirik dik pivirik miricilixik ilik tik fidrik inik binnik risinik itik mik dinnik ink glindik...

- **Écureuil chenapan**, quelque part à Brakmar: Quête Brakmarienne.
- **Écureuil ambulant**, [31;4] jungle de Moon. Il dit "Saviez-vous que pour savoir à quelle distance a éclaté la foudre, il faut compter les secondes entre les éclairs et le coup de tonnerre? Chaque seconde représente environ 300 pas".

L'île de Moon (La jungle profonde de Moon) - Br...
Coordonnées : 31, 4
Ecureuil ambulant
Siviz-visik qik pirik sivirik ik qillik distincik ik iclitik lik fidri, ik cimptizik lisik sicindisik intrik lik iclirik itik lik cipik dik tinnirri chiqik sicindik riprisintik invirinik tricis picis.

- **Écureuil séduisant**, [-6;32] l'île des Dragoeufs. Il dit un poème/citation d'Alfred de Musset "Qui vit sans jalousie, en ce bas monde, est comme celui qui dort sans lampe ; il peut sentir le bras qui vient pour le frapper, mais il ne le voit pas."

Ecureuil séduisant
Kik vik sik jilisik inik cik bis mindik, iksitik cimmik cilik kik dirik sik limpik. Ik pik sintik lik bris kik vik pir lik frippik, mis nik lik vik pis.

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

- **Écureuil attachant**, [0;-36] plaines de Cania. Il dit "Je suis un écureuil abandonné, j'aimerai bien retrouver ma maman mais je crois qu'elle a été capturé."

Ecureuil attachant
Jik itrik inik nikiril ibindinnik, imirik binik ritrivirik mik miminik misik jik cririk qik illik ik itik ciptirik...

- **Écureuil savant**, [24;-7] l'île Wabbits. Il dit "Saviez-vous que si un atome était aussi gros qu'un immeuble de treize étages, son noyau aurait la grosseur d'un grain de sel et serait au septième étage et les électrons de la première couche resteraient encore invisibles à l'œil nu et seraient sur le premier et dernier étage ?".

Ecureuil savant
Siviz-visik qik sik inik itimik ititik isik grisik qik inik immiblik dik trizik itigis, ik sinik nik iritik lik grisirik dik inik grinik dik silik itik siritik ik siptimik itigik itik lisik ilictrinik dik lik primirik cichik ristirintik incirik invisiblisik ik lik ilik nik itik sirintik sirik lik primirik itik dirnirik itigi ?

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

[WIKI] Les Bieres et autres boissons

Une petite soif? ou simplement vous êtes Pandawa? Voici où trouver de quoi s'abreuver:

- Bière d'Amakna : Taverne d'Amakna [2,-1] : +1 en vie
- Bière d'Astrub : Taverne d'Astrub [5,-17] : +2 en vie
- Bière de Bwork : Drop sur Bworks : +1 a 10 d'énergie
- Bière de la Bagrutte : Bonta [-32,-60] : +3 en vie
- Bière de la Chopenbois : Bonta : +1 vie
- Bière de la Tabasse : Bonta [-32,-51] : +1 vie
- Bière du Alakarte : Bonta [-30,-56] : +1 énergie
- Bière du Chabrulé : Brakmar [-28,40] : +2 vie
- Bière du Ferayeur : Bonta [-26,-58] : +1 vie, +1 énergie
- Bière du Feubuk : Bonta [-27,-56] : +2 vie
- Bière du Pinchaut : Bonta [-27,-50] : +1 vie
- Bière du Ripate : Taverne de Sufokia [12,24] : +1 XP
-
- Rhume fourbe : Drop sur les fourbasse
- Gloutorhum : Drop sur les gloutovores
- Rhum de Qualité : Drop sur Le Chouque
- Bouteille de Rhum : S'echange contre 1 kolle + 4 planche de kokoko en [35;5]
- Pandaburg et Pandapils : Taverne de Pandala Village [25,-35]
- Pandakwa, Pandalartois, Pandapiler, etc. : Pandala
-
- Lailait : Épicerie ou Taverne d'Astrub
- Eau : Tavernes, Épicerie, puits, drop (crabes, gelées, etc.)
-
- BYOB: Taverne Atolmond : Brakmar [-29,32]
- BYOB: Taverne de Djaul : Brakmar [-23,36]
- BYOB: Taverne de la misère : Brakmar [-21,39]
- BYOB: Taverne bwork : Brakmar [-22,31]

(*) J'ai rajouté l'Eau pour Karcham bien qu'elle n'ait qu'une valeur RP (on ne peu pas consommer l'eau dans le jeu). Pour le Lailait je ne sais plus si on peut le boire (hors RP).

(**): BYOB = Bring your own Bier, apportez votre bière.

Après avoir tapé tout ça, Je viens de retrouver le lien que je voulais mettre au départ!
Le voici donc: On a soif!

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

[WIKI] C'est le Metier qui rentre.

Comment optimiser son apprentissage d'un métier?
Difficile de répondre, mais voici deux tables concernant l'expérience d'un métier de **confection** (e.g. Bijoutier, Cordonnier, Boulanger faisant du pain, ou paysan faisant de la farine... etc.).

lv métier	nb cases dispo	0 d'XP sur les cases …	'x' d'XP sur les cases …	99% réussites pour les cases ...	seuil d'XP
1	2	-	1 a 2	-	0
10	3	-	1 a 3	1	1911
20	4	-	1 a 4	1 a 2	8096
40	5	1	2 a 5	1 a 3	36641
60	6	1 a 2	3 a 6	1 a 4	100421
80	7	1 a 3	4 a 7	1 a 5	240964
100 (Maitre)	8	1 a 8	-	1 a 8	581687

Voici deux liens pour une table détaillée des niveaux d'expériences:

- lien 1: Wiki Jol
- lien 2: site Jol

Pour connaitre le taux de réussite de nombreux métiers (pas tous, par exemple la fabrique de bonbons, ou la forgemagie échappent à la règle suivante), voici comment connaitre le taux de réussite sur le nombre maximum de cases disponibles à un niveau métier donné:

- %reu_sur_max_cases ~= 50 + ENTIER((Niveau_Metier - 1) / 2)

Par exemple:

- 97% sur 6 et 7 cases au Niveau 95 (99.9% de 1 a 5 cases)
- 64% sur 3 et 4 cases au Niveau 29 (99.9% de 1 a 2 cases)

'x' XP:

nb cases recette	XP gagne	Conditions
1	1	du Lvl 1 a 39, sinon 0 (lvl >= 40)
2	10	du Lvl 1 a 59, sinon 0 (lvl >= 60)
3	25	du Lvl 10 a 79, sinon 0 (lvl >= 80) ou impossible (lvl

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

		< 10)
4	50	du Lvl 20 a 99, sinon 0 (lvl = 100) ou impossible (lvl < 20)
5	100	du Lvl 40 a 99, sinon 0 (lvl = 100) ou impossible (lvl < 40)
6	250	du Lvl 60 a 99, sinon 0 (lvl = 100) ou impossible (lvl < 60)
7	500	du Lvl 80 a 99, sinon 0 (lvl = 100) ou impossible (lvl < 80)
8	0 (niveau 100 atteint!) (*)	-

Ca me parait clair en observant les tables plus de 3 sec, sinon demandez moi un exemple!

(*): Bonus = +1000 Pods par métier "Maitre" (Rappel: vous avez obtenu +5 pods par niveau de métier; soit au niveau 100: (5 * 100) + 1000 = 1500 pods)

Qu'en est t'il des Metiers de **récolte**? (e.g. Paysan fauchant des céréales, mineur minant, etc.)

Voici une table!

ressource recoltable a partir du lv:	**xp**	**paysan**	**mineur**	**alichimiste**	**pecheur** (*)	**bucheron**
1	10	ble	fer	lin	petits poissons mer & riviere	frene
10	15	orge	cuivre	chanvre	poisson riviere	chataignier
20	20	avoine	bronze	trefle	poisson mer	noyer
30	25	houblon	kobalte	menthe	-	chene, bombu&oliviolet&kalyptus**(35)**
40	30	lin	manganese	orchydee	gros poisson riviere	erable
50	35	seigle	etain, silicate	edelweiss, pandouille	gros poisson mer	if, bambou
60	40	malt	argent	-	-	meurisier
70	45	chanvre	bauxite	-	poisson	ebene

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

					geant riviere	
80	50	-	or	-	poisson geant mer	charme, bambou sombre
90	55	-	-	-	-	orme
100	0	-	dolomite	-	-	bambou sacre

(*): le pêcheur a 0 d'xp s'il n'attrape pas le poisson, et ne sait pas quel niveau le poisson pêché sera (dans les limites de ses aptitudes bien sur)…

Liste des Metiers

Voici la liste des metiers (et '/' specialisations) disponibles:

- Alchimiste
- Bijoutier / joaillomage
- Boucher
- Boulanger
- Bricoleur
- Bûcheron
- Chasseur
- Cordonnier / cordomage
- Forgeur / forgemage d'épées
- Forgeur / forgemage de dagues
- Forgeur / forgemage de hâches
- Forgeur / forgemage de marteaux
- Forgeur / forgemage de pelles
- Forgeur de boucliers
- Mineur
- Paysan
- Poissonnier
- Pêcheur
- Sculpteur / sculptemage d'arcs
- Sculpteur / sculptemage de baguettes
- Sculpteur / sculptemage de bâtons
- Tailleur / costumage

Autres metiers non-officiels (n'ayant de d'xp metier, ni de bonus de pods, etc.):

- Eleveur de Dagodindes
- Eleveur de Familier
- Mercenaire
- Bibliothequaire
- etc. selon votre imagination!

Rappel: Pour acceder a une specialisation vous devez etre cercle 65 dans le metier correspondant (et vos autres metiers (si vous en avez) au moins au niveau 30).

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

[WIKI] Les Shigekax

Les Shigekax sont des bonbons donnés par la loterie (abonnement), lors de compensation (Roll Back, etc.) ou grâce a certaines quêtes.
Chaque saveur apporte une augmentation dans une caractéristique lorsqu'on le mange et ce pour un temps limité:

- Shigekax Melon : +1PA , 5 combats
- Shigekax Vanille : +5CC , 5 combats
- Shigekax Orange : +5 soins , 5 combats
- Shigekax Chocolat : +15 dans les 4 éléments et dans sagesse et vitalité , 5 combats
- Shigekax Pomme : +10 prospection , 5 combats
- Shigekax Banane : +20 sagesse , 5 combats
- Shigekax Poire : +5 dmg , 5 combats
- Shigekax Caramel : +1000 initiative , 5 combats
-
- Shigekax Cerise : +50 énergie
- Shigekax Fraise: +70 énergie
- Shigekax Citron : +100 énergie
- Shigekax Menthe : +200 énergie

Il existe aussi:

- Les bonbons du sage (Compensation) : +100 sagesse , 30 combats
- les bonbons du Chanceux (Compensation) : +100pp, 30 combats
- les bonbons Énergétiques (Compensation) : +5000 points d'énergie
-
- Rougely (craft Boulanger) : +101 à 200 en vie
- Vertgely (craft Boulanger) : +51 à 100 en vie
- Blugely (craft Boulanger) : +11 à 20 en vie
-
- les Ballotins de chocolat (Sain Ballotin): +100 vie et +100 énergie
- Shigekax Passion (Sain Ballotin): +11 a 20 en vie.
-
- Moumoules frites (drop sur Moumoule) : +20 vie, +5 énergie (J'en ai eu 3 pour le moment!)
- Cervelle de vampire (drop sur Vampires): +1 a 20 énergie (J'en ai aussi eu 3; A utiliser dans une quête Bwork)
-
- Booden Glace (Nowel ou Foire du Trool) : + 50 en vie
- Sucette Trool (Nowel ou Foire du Trool) : + 51 à 150 en vie
- Sucette Tofu (Nowel ou Foire du Trool) : + 6 à 10 en vie
-
- Bonbon de consolation (Foire du Trool (jeux blop)) : + 5 en vie
- Magma Brâkmarien (Foire du Trool) : + 30 en vie
- Glace Bontarienne (Foire du Trool) : + 30 en vie
- Cône Wayal (Foire du Trool) : + 40 en vie
- Frites de Tournesol Sauvage (Foire du Trool) : +51 à 150 points d'énergie
- Burger de Trool (Foire du Trool) : +51 à 150 points d'énergie, +51 à 150 en vie

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

- HotDog de Tofu (Foire du Trool) : +26 à 75 points d'énergie, +26 à 75 en vie
-
- Shigekax Reinette (Jeu de Lowa) : + 50 force, 30 combats
- Shigekax Griotte (Jeu de Lowa) : + 50 intell, 30 combats
- Shigekax Indigo (Jeu de Lowa) : + 50 chance, 30 combats
- Shigekax Coco (Jeu de Lowa) : + 50 agi, 30 combats
- Shigekax Prune (Jeu de Lowa) : + 150 vita, 30 combats
- Shigekax Praline (Jeu de Lowa) : + 30 sagesse, 30 combats
- Shigekax Mirabelle (Jeu de Lowa) : + 100 pp, 30 combats
- Shigekax Acidulé (Jeu de Lowa) : + 100 sagesse, 30 combats
- Shigekax Amande (Jeu de Lowa) : + 30 pp, 30 combats
-
- etc.

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

[WIKI] [PSEUDO QUETES] Les Coffres

De par le Monde des Douze, des secrets ont été enfermé dans des coffres, certains sombres d'autres malveillants, mais tous convoités.

Voici une ch'tite liste! J'évite de trop spoiler...

Coffre	Loc	Condition	Remarques
Coffre Malveillant des Porcos	Territoire des Porcos	Il faut droper une Carte au trésor des Mineurs, Boulangers ou Forgerons Sombres (objet de Quête) sur des ... Mineurs, Boulangers ou Forgerons Sombres!	100 PDV, Tape pas trop fort.
Coffre Malveillant des Dragoeufs	Territoire des Dragoeufs	Il faut droper une Carte au trésor des Mineurs, Boulangers ou Forgerons Sombres (objet de Quête) sur des ... Mineurs, Boulangers ou Forgerons Sombres!	
Coffre "D.O.F.U.S"	Amakna	Ce coffre se trouve dans une grotte qui s'ouvre lorsque 5 personnages se placent sur les 5 stèles éparpillées a travers le Monde des Douze et ayant chacune une des lettres du mot "DOFUS".	La première personne a accéder a ce coffre sur un serveur gagne 1Mk, les autres ... rien! Sur certains serveurs la tradition est de laisser un petit quelque chose pour le suivant, et prendre ce que la personne vous ayant précédé a laissé pour vous. Une Ciste quoi. Mais en fait en ce moment beaucoup de joueurs reportent une déco lorsqu'ils essaient d'utiliser le coffre...
Coffre Malveillant du Donjon Forgeron	Donjon Forgeron!	Dernière salle du Dj Forgeron, le Boss quoi :)	Il a 1PDV, est seul et n'attaque pas... donc équipez vous full-drop! Vous obtenez quasi-sur un manuel du tailleur, entre autres.
Coffre Sombre	Foret des Abraknyde	Respawn toute les 24h	Drop Guildalogemme a 80%. 1000PDV et tape assez fort.
Coffre Malveillant No1 de la Foret Maléfique	Foret Maléfique	Emprunter le chemin secret pour y acceder	100 PDV
Coffre Malveillant No2 de la Foret	Foret Maléfique	Chemin secret, implémenté récemment (1.29 je pense); donc avant on ne pouvait pas	???

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

Maléfique		y accéder, maintenant oui	
Coffre Enutrof	Astrub, Statue Enutrof	Quête de Classe Sram	
???	???	Certains rares sites reportent une "Carte au Trésor des Bworks" dropable sur les ... Bworks. Cela existe t'il toujours? Rien n'est moins sur...	~~Ajout d'info: Comme souvent les sites en anglais en disent/savent bien plus que ceux en français (ça la fout mal pour un jeu Français!). Il s'agirait de la carte necessaire pour accéder a l'un (sinon les 2) coffres de la Foret Maudite!! Voila un scoop. En attendant, je connais personne ayant dropé cette carte...~~Comme quoi les scoop anglais ... ^^ Peut être à une époque ça a été vrai, mais il n'y a pas besoin de carte pour aller au Coffre de la forêt maudite #1 et pour le 2 l'accès vient d'être implémenté (1.29).

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

Les Classes

Par Cashidari.

Iop: Poi ?? (Edit : en fait venant de la boisson yogourtisée Yop!)
Feca: Café
Eniripsa: Aspirine
Xelor: Rolex
Sadida: Adidas
Enutrof: Fortune
Sram: Mars
Crâ: Arc
Osamodas: Sadomaso (Désolé Phredix!)
Pandawa: Awadnap???
Ecaflip: Pilface
Sacrieur: Ca c'est deja au bon sens^^

EDIT : Phredix

Iop, avec Sram et Feca, faisaient partis des toutes premieres classes développées et leurs noms étaient basés sur des gourmandises dont les developpeurs abusaient pendant le dévellopement du jeu.

Osamodas, c'est surtout a cause du fouet bien entendu (je deteste avoir mal!), mais ca donne une caracteristique perverse et sadique que j'accepte volontier.

Quand a Pandawa, je crois avoir lu des conjectures penchant vers Panda Warrior, et Prisce m'a fait remarquer de nombreuses similitudes avec la culture chinoise ou asiatique (les pandas; les coiffes pandalanne, le riz, les paysages, la biere!, etc.)

Edit : Levady

Sacrieur pour Scarieur quelqu'un qui fait des Cicatrices,
Et tu n'en étais pas loin phredix, Pandawa est un mélange de panda et de padawan (reference Star Wars pour les incultes)

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

Nom d'un Mobs

Certains noms de monstres tirés de l'imagination des "Daves" sont suffisamment remarquables pour mériter un petit post!

Je commence par un monstre que plusieurs Cendres d'entre vous sont venu taquiner a mes cotés dernièrement: **'Le' et 'La' Ouassingue**.

Prisce m'avais déjà mise sur la voie, et après vérification, elle a raison!

"*Wassingue*" est un mot (féminin) du Nord de la France (Ankama Games étant une entreprise du Nord de la France, cela explique la référence) désignant une serpillère, ou une toile/tissus pour laver. Ethymologie possible: venant d'une déformation du mot anglais "washing" a la Cht'i (décidément ils ont la cote les Ch'tis ces temps ci), et faisant partie du vocabulaire flamant (Belgique).

Passer la serpillière est donc une expérience très valorisante. xD

++

[WIKI] Qui sont ces Dopeuls?

D'apres Ainthernait (un outil Xelor (dixit Levady)), les Dopeuls villages (A ne pas confondre avec les Dopeuls de Temples, bien plus forts.) sont:

- Codem = medoc, médicaments en langage normal, (Eniripsa)
- Nebgib = Big Ben, célébre horloge de Londres, (Xelor)
- Susej = jesus , a propos de leur religions et la crois sur la tunique (Iop)
- Gink = king, cause de leur poil comme king kong.(Sadida)
- Nipul = Arséne Lupin, célébre voleur. (Sram)
- Let Emolliug =guillaume tell, le fameux archer.(Cra)
- Kirevam = Maverick, joueur de poker. (Ecaflip)
- Amlub = Bulma, femme de vegeta dans Dragon Ball Z (Feca)
- Osurc = Robinson Crusoé homme chercheur de trésors et de nouvelle terre (Enutrof).
- Aboub = ? bouba (l'ourson ?)???(Osamodas)
- Idemas = ? samedi??? (Sacrieur)

Les Pandawa n'ont pas de Dopeuls-village

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

Pseudo-Concours: Le Moto des Cendres

Ahhhhhh notre cris de ralliement patriotique tel qu'il est documenté sur le site (si si regardez sous le titre 1ere page du site!):
"Ensemble nous évoluerons. Ensemble nous trouverons les œufs de Bolgrot."
... Ne vous fait-il pas vibrer lorsque vous le criez haut et fort au petit-dej comme toutes les Cendres? N'en n'êtes-vous pas fier?

Et bien moi ... erm ... non! Ça résume bien l'esprit d'équipe et l'un des buts majeurs de l'équipe, l'entre-aide en quêtes, métiers, emotes, donjons pour progresser.
Par contre c'est gnan-gnan a donf' et trop sérieux a mon goût. (Cela fut notre plus grosse erreur je pense lors de la candidature au concours "Pub de Guilde" proposé par le Studio (EDIT cela n'a finalement pas empéché d'avoir notre Guildalocom dans le Dofus Mag ^^). Seul le règlement doit rester sérieux, mais pour le reste je souhaite accroître l'aspect plus ludique et léger).

Donc, **je propose une sorte de concours ouvert sans date limite pour proposer de meilleurs "moto"** (vous savez genre "Que trépasse-je, si je faiblis!").

Jeux de mots et humour appréciés, pas trop guerrier (pas vraiment l'esprit de la Guilde de kikitoudurer), mettant en avant l'esprit d'équipe de partage, la bonne (et saine) ambiance, etc. Si j'en détecte une vraiment bien dans les propositions, hop je change le site!

Aller, je me lance dans un moto (la phrase de motivation, ralliement et appartenance a Guilde, notre Hymne en quelque sorte):

"Seraient capables de tout réduire en Cendre... même les œufs de Bolgrot!"

Je ne suis pas arrivé a trouver les mots que je voulais. Mon idée est plus ou moins là, mais le phrasé non!

EDIT 19 Septange 638: Peut être un peu plus proche de mon idée (avec l'ambiguité volontaire de si on pourrait bruler les œufs ou pas ^^):

"Ensemble, prêts à tout réduire en Cendre... jusqu'aux œufs de Bolgrot!"

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

[WIKI] Idees pour les Events de Guildes

Voici une petite liste (non-exhaustive, les nouvelles idées sont les bienvenues) dans laquelle puiser lors des Journées de la Guilde ou autres Events de Guilde.
Magician-ofEarth étant le responsable courant du Ministère des Loisirs, je le laisse peaufiner les règlements et proposer les Events. Ceci dit tout le monde peut organiser un truc s'il a envie.

- **Concours de drop**: on va a Tainéla (exemple), et le premier a droper une clef bouf (exemple) gagne. Deux concurrents jouent l'un après l'autre, l'arbitre en spectateur. Ou bien on pourrait dire que celui qui droppe le plus de clefs sur un temps donné a gagné et ensuite départager les ex-aequo avec par exemple celui qui a droppé en plus un truc rare genre estomac de bouftou.
- **pichonculture** de Sufokia. Pas la peine d'être pécheur. On peut louer une canne a pêche, et on dit celui qui a le plus gros pichon en 10 minutes ou 10 lances, etc. gagne!
- Une partie de **boufball** au chateau d'Amakna ou a défaut une partie de **chaferball** . Pour le chaferball, de 2 contre 2 a 7 contre 7, plus un joueur arbitre dans une des équipes. L'arbitre lance le chafer mais ne joue pas pour son equipe. Le but du jeu est de pousser/attirer le chafer (a voir si attirance/coop/transpo des sacri est autorisé car c'est abusé ^^ par contre Libé, mot de frayeur, sanglier, etc. autorisés) ceci jusqu'au but adverse. Pas le droit de frapper les adversaires et on garde le chafer en vie. L'arbitre peut etre par exemple un osa qui tient en vie et pourquoi pas boost le chafer xD. L'arbitre doit changer d'équipe a chaque manche.
- **Énigme et cache-cache**. qq'un se cache et donne une énigme pour le trouver, les autres le cherche!
- **Un jeu de piste**. Le maître de jeu donne une carte avec des étapes. A chaque étape des objets à donner (pattes d'araknees, rien de trop difficile pour les BL, ou bien des objets selon le LV. Plume de piou pour le lvl 5 et poil de Maho pour le 120, etc.). Les objets devront etre droppes (pas de triche de les acheter ou les chercher a la banque svp!!). Le premier à faire tout le parcours en donnant a chaque etape tous les objets demandés ... gagne!
- **Pictuary**: on se met a la maison de Guilde ou sur une map tranquille. L'arbitre donne en MP un mot au joueur. Il doit le faire deviner a son équipe en déposant des objets a terre. Il peut faire des rébus, montrer des objets en relation avec son mot, ou tenter de dessiner un truc au sol. Bien sur le joueur ne doit pas "parler". Les objets utilisables sont pretes par l'arbitre.
- Le "**chafer faible**": 2 joueurs et un arbitre entrent en jeu. L'arbitre lance le chafer. Le but du jeu est de chacun son tour taper le chafer, mais attention le gagnant n'est pas celui qui le tue, mais celui qui l'amène a exactement 1 PDV (3 points). Sinon, si le chafer est tué par un joueur, l'autre joueur marque 1 point. Si un joueur passe son tour, ou ne peut pas jouer (ligne de vue, trop loin), l'autre peut également passer. Passer 3x signifie un abandon. Soins/protections interdits pour et par les joueurs. L'arbitre peut s'il le veut soigner et booster le Chafer mais devra etre impartial ^^. Partie en x manches. J'adore <3 xD.
- La **foire du trooll**. Profiter des attractions pour faire des petits concours.

Je devrais faire breveter certains de ces jeux xD --Phredix © ☺

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

Nouveautes et cachotteries des Devs!

Les Devs nous réservent et nous cachent des choses!

SPOILER!!!

Nouveau (entre v1.21 et 23 en gros):

- -8,-28: un plot pour aller a gauche dans la montagne mais on ne change pas de map en allant dessus (futur passage?)
- -18,-33 : un plot (un peu caché) pour entrer dans la maison en haut a droite. On ne peu pas y entrer
- Dalle 'X' en [27;-50] feudala
- Ile du Minotoror [-42,-17]: dalle "E" (nouvelle dalle)
- Pas loin du dj blop, (~ [-27,-28]), une caverne avec une pancarte "gros cœur rouge" (comme les enclos Dragofesses). Qu'est-ce donc cette caverne de l'Ammmuuur?! Prisce, étant tous les deux mariés, ont aurait du se mettre tous les deux sur le plot d'entrée de la caverne, peut être en habits de mariés; Ou alors (quetes d'alignement) un Brakarien et un Bontarien montent tous les deux sur le plot (faites l'amour pas la guerre).
- [14,18] map de la sortie du dj Forgeron, à droite une entrée pour un quête brakmarienne (Merci Wil pour cette trouvaille !).
- Nouveau plot et arbres coupes entre Prairies d'Astrub/Tainela/Zone-Ensablee. Le plot ne fait rien pour le moment, mais promet un nouvelle zone, la même chose avait eu lieu avant l'apparition du dj ensable.
- [7,-28], certains reportent 6 nouvelles dalles, 3 blanches, 3 noires, qui téléportent a une map a cote selon la couleur, et en haut peut être la place pour une porte-rocher...
- dalles en [-23,-42], probablement quête alignement
- Plein d'autres nouveaux plots et dalles, probablement pour les futures quêtes d'alignement. [-12,-44], dans la taverne [-28,40], hdv alchi d'astrub (echelle).
- Echelle en [-33,-63]
- Un maitre alchi equipe de son outil (gants) peut entrer dans une grotte dont l'entree est cachee derriere le pilier de l'atelier Alchi de Brakmar. Ceci semble lie avec l'atelier Mineur (ou il faut un maitre mineur) et ?? ou il faut un maitre joaillo.
- Boufbole: parlez a Boumawa en [4,-7];
- Porte de la montagne au temple Enu.

Pas nouveau!

- Derrière la cascade à Aquadala, une pièces avec pleins de trésors… pour les aquadaliens !
- La place secrete des Chaffers de la Foret d'astrub. Tellement secrète qu'il est impossible d'engager un combat tellement y a du monde!
- la caverne "D,O,F,U,S". Rien de secret non plus. Je souhaiterais d'ailleurs que 5 aventuriers m'aident a ouvrir cette caverne. On m'a déjà dit que le coffre est vide (et fait déco -_-), mais pour la photo ça vaut le coup!
- Koalak, [-18,-2], une caverne, mais il faut on objet pour entrer. Quel objet? Que s'y cache t'il?

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

- Amakna, place de la fontaine [1;0] (lieu de l'emote bisou), derrière une maison, un plot caché permet d'entrer dans une cave secrète (repère des Modos).
- Landes de Sidimoth, village dévasté, une caverne, une grille, et besoin d'un objet pour entrer [-14,16]... Possible que cela permette de faire le dj Bworker en 2 fois/partie s'il est trop long).
- Landes de Sidimoth, village dévasté, une tour, une salle secrète derrière la statue, puis en bas une autre salle. Visiblement réservé au RP (temple de Rushu).
- Landes de Sidimoth, [-19;25] entree d'un sous sol, au fond il faut un objet pour aller plus loin
- La maison de Paindep; la je ne vous donne pas plus d'info sur sa location. Grace à elle je viens de finir une quête me donnant +1 PDV comme un parcho.
- Amakna, map avec le Moulin a eau [4,-2]. Sur l'une des cases du passage en pierre, il semble y avoir un passage nécessitant un objet. (tjs?)
- Amakna, L'entrée secrète du tapis [2,1]; Anciennement endroit pour obtenir l'une des emote (/weap). Maintenant on y trouve quoi?
- Amakna, non loin du temple Enu [-3,-4], dernière les arbres une entrée secrète, un labyrinthe, et rien dedans!
- Amakna, la maison secrète sur la bute et un phenix [5,1];
- Amakna, [-3,6] une grotte et un objet nécessaire (rien ne se passe quand on est sur le plot d'entree)
- La mine pseudo-secrète du temple sadi (on peut y arriver par les chariots maintenant).
- Abraknydes: un coffre (maudit) dans une grotte secrète [-9,-10].
- Abra [-16,-14] passage vers "Astrub" (on se trouve en [-2,26]) (attention aux agro).
- Amakna: [-2,2] et grotte du Meulou.
- Grotte aux Edelweiss
- Plot inaccessible HDV Mineur Brakmar
- pas loin de l'entrée Ouest de la zone du village des éleveurs, une maison. Objet necessaire.
- Astrub: plots invisibles pour aller dans le petit coin de la map de la statue Sacri.
- map secrète dans le petit couloir du dj Kitsounes (pour bucherons).
- Plot invisibles ajoutes récemment pour accéder aux groupes de monstres que l'on voit depuis le pont de Tainela.
- Sur une map a Tainela, si on est lvl1! on peut accéder a l'ancien endroit d'entraînement (araknée) avant que Incarnam n'existe. Le plot est caché près du mur sur la map après le point et avant l'entrée de Tainela.
- Abra: Grotte aux Chaffers nb2 en [-13,-17]
- 21/-25 ???
- accès a la petit Ile a l'Orme sur Pandala eau (pour les bûcherons).

J'en ai sûrement oublié, plus celles que je ne connais pas encore. J'ai pas eu le temps de mettre trop d'info et j'ai pas les coord en tête.

Continuons de répertorier ces maps.

Éléments du décor en Surbrillance:

Certains éléments du décor sont interactifs, comme par exemple les statues d'Atrub qui se mettent en surbrillance quand on passe le pointeur dessus et si on click (et que l'on est max lvl15, rappelons le!) hop, a Incarnam.

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

D'autres éléments du décor réagissent de la même manière mais le comportement n'est pas toujours expliqué.
Alors nouvelles quêtes (alignement ou pas) pas encore implémentées, ou gros mystère pas encore découvert?
On peut toujours rêver de découvrir la solution a une énigme encore non-résolue a ce jour (2eme coffre du Laby du Drak Vlad par exemple).

- Rocher Craqueleur (d'ailleurs il y a une map a coté en -6,-5 (de mémoire mais sûrement faux!) inaccessible. j'ai un screen (demandez pas comment!) mais j'ai pas trouvé le moyen d'y aller). => depuis la 1.27 on peut y acceder grace aux quete d'alignement (utiliser une corde pour descendre en l'attachant a la pierre)
- -9,22; sidimote: une motte
- souche d'arbre a cote de l'atelier bucheron en Astrub.
- Pierre entre Astrub et Tainela (Quete avec la Rose Artempeth)
- Charette avec foin a l'entrée du DJ Tofu.
- dalle devant le pont de la rivière Kawaii en [3,-2]
- Pics de lave facade de Brakmar x5 (Quete d'alignement Brakmarienne)
- Buisson statue Phenix de Moon.
- Un silo ou une petite habitation [-9,-20]
- étage de l'atelier cordonnier de bonta: l'étagère
- arbre en [-11;-12]
- Fleur au pied de l'arbre [-14,10], Canyon sauvage des Koalaks
- Statue, autel, dans le temple de Rushu, Gisgoul [-16,18]
- menthe sauvage transformee en rocher [3;-2]
- Levier atelier forgeron de Brakmar [-21,34]
- Village de Gisgoul et Sidimote, arbres clickables [-24,7], [], []
- tombes dans les cryptes du cimetiere d'Amakna (texte en vert dans le chat)
- banc de poisson dans le port de Madrestam clickable mais sans effet
- dalle au Moulin Riviere Kawaii (objet necessaire)
- Gros tas de Rochers en haut a droite de la map, Nord de Bonta [-22,-64]
- Armure dans l'entrée du temps Sacri (écrit une phrase en vert dans le chat).
- Statue Sacri, coins des Tofu (écrit une phrase en vert dans le chat)
- Meuble en [-34,-51] à Bonta
- [-23,36] Brakmar une maison en haut a droite: il faut un objet
-

A propos de l'armure du temple et la statue Sacrieur... Sur JOL:
Posté par lagarfieldette
Je crois que c'était sur un serveur type anglais ou allemand, un passage pour mener à une nouvelle zone ou un truc du genre vu que ça se développe par étape.

Posté par Suum
Le serveur Shika me semble, et s'était pour que les sacrieurs puissent aller à leur temple alors que la montagne n'était pas accessible (serveur fonctionnant par étapes)

Sacristique
C'est surement le passage ac la statue sacrieur qui se trouve dans le coin des tofus et que tant de topic en parle

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

Encore un lot de nouvelles dalles dans la 1.27.

Avant-hier, je me baladais d'un Temple Dopeul a un autre (a Amakna donc) et je suis tombé sur une map avec 2 dalles Bleu, 2 dalles rouge et une noire.

Qu'est-ce donc?
Peut être encore une partie des nouvelles quêtes d'alignement (va falloir que je m'aligne pour faire toutes ces quêtes moi).

Puis hier, alors que je me baladais d'un Temple Dopeul a un autre (et oui encore, quoi faire d'autre depuis la 1.27 xD) je suis rentré sans le vouloir dans l'Eglise. Et la au sol, une dalle bleu et une dalle rouge! Je les avais oublié depuis mon mariage avec Prisce, mais elles sont identiques a celles d'Amakna. Il s'agit donc de stelles Homme/Femme.

A suivre...

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

[ASTUCE] Parchottage...

Mes tres cheres Cendres,

Info a garder dans l'enceinte de la Guilde.

Vous le savez surement, il existe un certain nombre de PNJ (Personnage Non-Joueur) qui proposent des parchemins de caracteristiques en echange de ressources (voir ce lien JOL).

(A noter que Garde Montay (en [5,-6]) echange aussi des Parchemins si vous le fournissez en certificats de Dragodinde (liste sur ce wiki JOL).)

Ces parchemins vous permettent de booster une caracteristique, comme vous le faite apres avoir atteint un nouveau cercle.

Vous avez:

- les **Petits** Parchemins donnant +1 dans caracteristique, et ce jusqu'a 25 (apres quoi on ne peut plus les utiliser);
- puis les **Parchemins** ("normaux/moyens") +1 jusqu'a 50;
- puis les **Grands** Parchemins, +1 jusqu'a 80;
- enfin les **Puissants** Parchemins donnant **+2**, jusqu'a 100.

Donc, on peut parchotter jusqu'a 100?
Euh... et bien non! En fait on peut parchoter jusqu'a 101!

Ca ne doit pas faire une enorme difference, mais un point est un point!
En effet, par exemple vous pouvez monter une caracteristique a 79, sans la monter a 80.
Puis de 79 a 99 utilisez dix Puissants parchemins (rappel, ils donnent +2).
Une fois a 99 (vous etes bien "<100") vous pouvez utiliser un onzieme Puissant, pour atteindre 101.

Tres bien! Quoi d'autres?

En observant les ressources demandees par les parchemins, et avec une connaissance des cours du Marche sur notre bon serveur ***Silvosse,*** on doit etre attentif aux possibles reflections suivantes (volontairement je ne les appele pas 'Conseils' ou 'Astuces'). Bien entendu, a vous de voir comment vous souhaitez et pouvez parchotter, en aucun cas tout le monde ne doit appliquer ce qui suit a la lettre.

Sagesse:
Admettons que J'ai monte jusqu'a 25 avec des Petits. Et maintenant? La plus chere et rare des ressources demandees par les Parchemins de Sagesse sur Silvosse sont probablement les graines de tournesol.
Comment optimiser cette resource? (Rappel: les Puissants donnent +2, les autres +1)
solu1: Normaux puis Grands puis Puissants (classique!): 25*60 + 29*70 + 11*75 graines de tournesol pour atteindre 101, soit 4355 graines;

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

solu2: Normaux puis Puissant (pas de Grand!): 24*60 + 26*75 graines de tournesol pour atteindre 101, soit 3390 graines;
solu3: Puissants (des 25; pas de Grand ni Normaux): 38*75 graines de tournesol pour atteindre 101, soit 2850 graines.

Les autres ressources supplementaires demandees par les Puissants Parchemins seront largement couvertes par les economies faites sur les graines, donc la Solution 3 semble interessante (sauf peut etre si vous avez la patience de tout dropper vous meme... et encore!)!

Force:
Admettons que j'ai monte jusqu'a 25 avec de Petits Parchemins. Et maintenant?
Le plus cher et rare sont probablement les pics de prespics. Comment optimiser cette resource?
solu1: Normaux, Grands, Puissants: (25*70 + 29*75 + 11*75) pics pour atteindre 101 = 4750
solu2: Normaux, Puissants (pas de Grands): (24*70 + 26*75) pics pour atteindre 101 = 3630
solu3: Puissants (pas de Grands ou Normaux): 38*75 pics pour atteindre 101 = 2850

Il semble que la Solution 3 soit plus rentable que la Solution 2 et que ~800 pics de prespic sauves vallent bien les cotes du rib et silex supplementaires, mais cela reste a voir... Par contre il est probable que ne pas faire de Grands Parchemins soit un bonne solution. Donc 2 ou 3...

Vitalite, Chance, Agilite:
La, les prix des Gelees Royales, Queues du Mulou, ou Spormes font qu'il est probablement souhaitable de monter d'une maniere classique: Petits, Normaux, Grands, Puissants.

Intelligence:
Par exemple, monter jusqu'a 49 avec Normaux (eventuellement Petits jusqu'a 25), puis Puissant jusqu'a 101.

Au Final, a vous de voir!

Tout cela n'a rien d'une science exacte, mais merite une reflection en fonction des occasions que vous pouvez trouver sur les ressources, les ressources que vous droppez facilement, la facilite d'obtention d'un parchemin, le prix/cout, mais surtout la maniere dont vous souhaitez monter votre personnage.

Bon grattage de tete!

--Phredix-osa

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

[WIKI] Les parchemins

	Agilité			
PNJ	**Pos**	**Ajout**	**Limite**	**Ressources**
Edrige Valling	[0, 3]	1	25	100 Anneaux Agilesques
Loopine	[2, 17]	1	50	70 Glands
Max	[8, -2]	1	50	70 Glands 70 Langues de Pissenlit
Lee Aibig	[3, 4]	1	80	75 Glands 75 Langues de Pissenlit 70 Pétales de Rose
Lee Aibig	[3, 4]	2	100	80 Glands 80 Langues de Pissenlit 80 Pétales de Rose 20 Sporme de Champ Champ
Garde Montay	[5, -6]	1	25	Dragodinde Ébène Dragodinde Amande Ébène
Garde Montay	[5, -6]	1	50	Dragodinde Ébène Pourpre Dragodinde Ébène Orchidée
Garde Montay	[5, -6]	1	80	Dragodinde Turquoise Dragodinde Ébène Ivoire Dragodinde Ébène Turquoise Dragodinde Ivoire Turquoise
Garde Montay	[5, -6]	2	100	Dragodinde Prune Ébène Dragodinde Émeraude Turquoise Dragodinde Prune Turquoise
	Chance			
PNJ	**Pos**	**Ajout**	**Limite**	**Ressources**
Ali Akelle	[2, -2]	1	25	80 Pattes d'Arakne
Azra Lazarus	[0, 2]	1	25	1 Amulette du Bucheron
Koussein Trengon	[4, 8]	1	50	90 Pattes d'Arakne 65 Trèfles à 5 feuilles
Assistant d'Otomaï	[-2, -4]	1	80	40 Ongles Chevaucheurs de Karne 75 Pattes d'Arakne 60 Trèfles à 5 feuilles
Bolzano Vieilletrasse	[2, 5]	2	100	40 Ongles Chevaucheurs de Karne 60 Pattes d'Arakne 55 Trèfles à 5 feuilles 15 Queues du Mulou
	Force			

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

PNJ	Pos	Ajout	Limite	Ressources
Rish Claymore	[1, 3]	1	25	100 Epines de Champ Champ
Keck Auprune	[2, 0]	1	25	100 Peaux de Larve Bleue
Ronsha	[1, -2]	1	25	80 Pics de Prespic
Otho Laringo	[-2, -3]	1	50	70 Pics de Prespic 70 Pinces de Crabe
Heûl Leise	[8, -2]	1	80	40 Côtes de Rib 70 Pics de Prespic 75 Pinces de Crabe
Otho Laringo	[-2, -3]	2	100	45 Côtes de Rib 75 Pics de Prespic 75 Pinces de Crabe 30 Silex
	Intelligence			
PNJ	**Pos**	**Ajout**	**Limite**	**Ressources**
Elya Wood	[7, 1]	1	25	100 Ceintures de Chance
Eowïne Fiole	[0, 5]	1	50	50 Peaux de Larve Bleue 40 Peaux de Larve Orange 40 Peaux de Larve Verte
Drogho Cralasar	[5, 4]	1	80	30 Ailes de Tofu Maléfique 45 Peaux de Larve Bleue 45 Peaux de Larve Orange 45 Peaux de Larve Verte
Ozen Le Sage	[2, 2]	2	100	40 Ailes de Tofu Maléfique 60 Peaux de Larve Bleue 50 Peaux de Larve Orange 50 Peaux de Larve Verte 30 Sangs de Vampire
	Sagesse			
PNJ	**Pos**	**Ajout**	**Limite**	**Ressources**
Zeurg	[8, 2]	1	25	100 Cornes de Bouftou
Téha Chiks	[10, 3]	1	25	100 Champignons
Jimmy Rasta	[10, 6]	1	50	80 Champignons 60 Graines de Tournesol
Aga Dou	[1, 1]	1	80	90 Champignons 70 Graines de Tournesol 40 Graines de Chanvre
Lanfeust de Troille	[-2, 14]	2	100	200 Ailes de Moskitos

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

				90 Champignons 75 Graines de Tournesol 60 Graines de Chanvre
	Vitalité			
PNJ	**Pos**	**Ajout**	**Limite**	**Ressources**
Hugo Bélo	[12, 5]	1	25	100 Défenses de Sanglier
Ariz	[4, 5]	1	25	100 Gelées Bleutée
Quincy Praïze	[3, -1]	1	50	80 Gelées Bleutée 30 Gelées Menthe
Ness Laye	[3, 1]	1	80	60 Gelées Bleutée 20 Gelées Menthe 25 Gelées Fraise
Lou Pachoups	[0, -2]	2	100	60 Gelées Bleutée 25 Gelées Menthe 30 Gelées Fraise 1 Gelée Bleutée Royale 1 Gelée Fraise Royale
	Point de Sort			
PNJ	**Pos**	**Ajout**	**Limite**	**Ressources**
Keck Auprune	[2, 0]	1	Aucune	5 Diamants Polis

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

[WIKI] Vie et Vitalité

Difference entre Vie et Vitalité:

D'apres un certain Ramat sur le forum officiel (lien),
la différence est assez simple, il y en a deux à ma connaissance :

1. la vitalité, quand elle augmente (par tes points de boosts ou par un équipement) ne te fait pas consommer de pain, à la différence des items donnant de la vie.
2. la vitalité est une caractéristique prise en compte pour porter certain item, ce qui n'est pas le cas de la vie.

Pas sur que ca soit plus clair

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

[WIKI] Commandes, Variables et Raccourcis

Commandes:

Les commandes suivantes peuvent être tapées dans la barre de chat (v1.XX).

- **/help**, **/h** ou **/?**: Aide et liste des commandes!
- **/version**, **/ver** ou **/about**: Donne la version de Dofus et du Flash-Player.
- **/whoami**: Informations sur soi.
- **/whois <nom-joueur>**: Informations sur 'nom-joueur' (son nom, son nom de compte et sa localisation s'il est dans vos amis).
- **/away**: Active/désactive le mode absent. Vous ne pouvez plus être invité dans un groupe ni recevoir de messages privés (y compris de vos amis).
- **/invisible**: Comme /away sauf pour vos amis.
- **/invite <nom-joueur>**: Invite le joueur à rejoindre le groupe.
- **/time**: Retourne l'heure du serveur.
- **/ping**: Teste le temps de réponse du serveur.
- **/qping**: Teste votre temps de réponse moyen au serveur.
- **/count**: Retourne le nombre de connections sur le serveur.
- **/mapid**: Retourne le numéro de la carte (peut être utile pour contacter le support en cas de bug sur une carte précise).
- **/w**, **/msg** ou **/whisper <nom-joueur> <message>**: Envoie un message privé à <nom-joueur>.
- **/t <message>**: Envoie le message à l'équipe (en combat) uniquement.
- **/g <message>**: Envoie le message sur le canal de votre guilde.
- **/p <message>**: Envoie le message au groupe.
- **/a <message>**: Envoie le message dans le canal d'alignement (sous conditions).
- **/r <message>**: Envoie le message dans le canal de recrutement (La fréquence des messages limitée).
- **/b <message>**: Envoie le message dans le canal de commerce (La fréquence des messages limitée).
- **/me <message-RP>: Envoie le message sur le canal comme de manière RolePlay indirecte (pour décrire les actions).**
- **[b]/think <message-RP>: Envoie le message sur le canal comme de manière RolePlay et dans une bulle (pour les pensées).**
- **[b]/list** ou **/players**: Liste les noms des joueurs dans un combat.
- **/kick <nom-joueur>**: Expulse un joueur du combat pendant la préparation (seulement si vous avez engagé le combat).
- **/spectator** ou **/s**: Active/désactive le mode spectateur du combat (seulement si vous avez engagé le combat).
- **/f a <nom-joueur>** (ou **/f +**): Ajoute le joueur à sa liste d'amis.
- **/f d <nom-joueur>** (ou **/f -**, ou **/f r**): Supprime le joueur de sa liste d'amis.
- **/f l**: Liste les noms des joueurs dans sa liste d'amis.
- **/ignore + <nom-joueur>**: Ajoute un joueur dans sa liste d'ennemis.
- **/ignore - <nom-joueur>**: Supprime un joueur de sa liste d'ennemis.
- **/selection enable**, **/selection on**: Active la possibilité de pouvoir sélectionner un texte dans la boite de chat.

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

- **/selection disable**, **/selection off**: Désactive la possibilité décrite plus haut.
- **/clear**: Nettoie votre boite chat.
- **/god**

Note: <nom-joueur> peut être remplacé par <*nom-compte> (remarquez l'astérisque).
Example:

- /w phredix-osa Plop Phred!
- /w *phredix Plop Phred!

Variables:

- **%xp%**: Pourcentage d'expérience dans votre niveau actuel.
- **%pos%**, **%loc%**: Renvoie les coordonnées de la carte où vous vous trouvez.
- **%zone%**: Renvoie la zone où vous vous trouvez (ex : Amakna).
- **%souszone%**: Renvoie la sous zone où vous vous trouvez (ex : Le Château d'Amakna).
- **%guilde%**: Renvoie le nom de votre guilde.
- **%lvl%**, **%lv%**, **%niveau%**, **%niv%**: Renvoie le niveau de votre personnage.
- **%vie%**, **%lp%**, **%hp%**: Renvoie le niveau de vie actuelle de votre personnage.
- **%viemax%**, **%lpmax%**, **%hpmax%**: Renvoie le maximum de vie de votre personnage.
- **%viep%**, **%lpp%**, **%hpp%**: Renvoie (sans le sigle "%") le pourcentage de vie de votre personnage.
- **%nom%**, **%moi%**: Renvoie le nom de votre personnage.
- **%stats%**: Renvoie les caractéristiques de votre personnage.

Examples:

- /g Salut la Guilde %guilde%!
- => retournera dans le canal Guilde: "Salut la Guilde Les Cendres du Phenix!"
- /w tototiti Je suis en %pos%. O_o outch, il fait mal lui! %vie% sur %viemax% :-(
- => Enverra le message-privé a tototiti: "Je suis en **[5,-17]**. O_o outch, il fait mal lui! 35 sur 347 :-("

Raccourcis:

(Clavier Français, v1.XX)

- Les **flèches directionnelles haut et bas** vous permettent d'afficher les derniers messages que vous avez écrit.
- La touche **Page Up** (ou **Shift + haut**) permet de répondre plus rapidement à un message privé reçu, en vous évitant de taper /w <nom-joueur>.
- Vous pouvez envoyer votre message directement à la guilde en utilisant **Alt Gr + entrée**.
- Pour un message de groupe, tapez simplement votre message, puis **Shift + entrée** pour l'envoyer.
- **Shift + &**: Affiche/cache la grille

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

- **Shift + é**: Active/désactive la transparence des joueurs
- **Shift + (**: Affiche/cache les illustrations en début de combat
- **Shift + "**: Active/désactive les informations complémentaires sur un joueur en combat
- **Shift + <**: Bascule entre les raccourcis rapides de sorts et objets
- **Shift + '**: Affiche les coordonnées de la carte
- **Shift + -**: Affiche/cache les buffs et debuffs
- **Shift + d**: Monter/Descendre de sa monture
- **Shift + è**: Montrer/Cacher la barre de raccourcis déplaçable
- **Ctrl + Fin**: Passer son tour
- **Echap**: Ferme l'interface ouverte
- **+**: Maximise la fenêtre de chat
- **-**: Minimise la fenêtre de chat
- **C**: Ouvre/ferme l'interface des **C**aractéristiques
- **S**: Ouvre/ferme l'interface des **S**orts
- **I**: Ouvre/ferme l'interface de l'**I**nventaire
- **Q**: Ouvre/ferme l'interface des **Q**uêtes
- **M**: Ouvre/ferme l'interface de la carte du **M**onde
- **F**: Ouvre/ferme l'interface des amis (**F**riend list)
- **G**: Ouvre/ferme l'interface de la **G**uilde
- **D**: Ouvre/ferme l'interface de votre monture (**D**ragodinde)
- **0**: vous permet d'utiliser l'option attaquer au corps à corps.
- **les touches 1 a ...**: vous permettent d'utiliser les sorts situes dans la 1ere ligne de la barre des raccourcis rapides de sorts.
- **les touches Ctrl + 1 a ...**: vous permettent d'utiliser les sorts situes dans la 2eme ligne de la barre des raccourcis rapides de sorts.

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

[WIKI] Optimiser ses experiences

Chères Cendres,

Ici je rappel ou vous apprends les meilleurs manières d'optimiser son "XP".

Un Défi, tu chercheras!

Tous les monstres (même de cercles identiques) n'offrent pas la même expérience. A vous de trouver le meilleur compromis entre: temps-passé (la facilité, dépend de votre classe selon le monstre) / point-de-vie perdus / xp-reçue / ressources-droppables etc.

Un Challenge, tu compléteras!

Nouveau depuis la 1.26, les challenges en combat permettent de rajouter un % d'xp (et de drop) si le/les challenge est satisfait.

Combats équilibrés, tu choisiras!

Voici qqs règles pour choisir ses combats (d'XP; si vous souhaitez dropper c'est une autre histoire) et optimiser l'expérience reçue:

- le cercle du (groupe de) monstre(s) doit se situer dans une fourchette [-5 ; +10] par rapport au cercle total de votre groupe (ou votre cercle si vous jouez solo).
- Le monstre de plus haut niveau dans le groupe que vous combattez doit au moins avoir un cercle égale a la moitié de celui de plus haut lvl de votre groupe.

En dehors de cette fourchette, plus le (groupe de) monstre(s) est faible par rapport a vous, moins vous obtenez d'XP.

Si le groupe au contraire est beaucoup plus fort que vous, vous obtenez sensiblement la même expérience que s'il n'avait été que un peu plus fort... par contre vous avez peut-être passé beaucoup plus de temps a combattre un groupe très fort... au final ça n'a donc pas été rentable en xp (mais vous a apporté de la satisfaction!).

Ceci favorise l'XP "Épique" de groupe, en défavorisant l'aspect "Vaillant chevalier solitaire" partant tenter de conquérir des gros monstres seul...
Par exemple, un Osa-feu lvl85 (pré 1.26) peut facilement faire seul 4 Maîtres-Bolets et quelques autres monstres d'un niveau total ~200.
Mais il obtient a peu près la même XP que s'il n'y avait eu que 2 Bolets, et il a mis quelques minutes de plus. Par contre s'il appelle un lv60 et un lv55 a se joindre a lui, ils bénéficieront tous les trois d'une XP optimisée (l'Osa aura presque la même xp et en fait même plus que s'il avait été seul), plus un petit bonus de groupe.

En groupe, tu combattras!

Vous obtenez un bonus d'XP de groupe si vous ne jouez pas seul (enfin, seul le bonus est x 1 si on veut!).
A deux votre expérience est multipliée par 1,1 et par exemple a huit elle est multipliée par 4.7.

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

nb joueurs significatifs	multiplicateur
1	1
2	1.1
3	1.5
4	2.3
5	3.1
6	3.6
7	4.2
8	4.7
perdu	0.5

A noter: seuls les membres **"significatifs"** du groupe sont pris en compte pour sélectionner le facteur multiplicateur. Les membres "significatifs" sont tous les membres de level égal ou supérieur au "level-max divise par 3".
Par exemple un groupe d'aventuriers composé des niveaux 99, 87, 76, 21, 10, 8, 7 et 4 n'obtient qu'un facteur multiplicatif de 1.5 (3 joueurs significatifs), car seuls 3 joueurs ont un niveau >= a '99/3' soit 33.

Trouvez le meilleur rapport bonus-de-groupe / temps-par-combat (probablement 4 a 6 joueurs est le meilleur compromis).

A savoir: Si vous perdez le combat, ce bonus est de 0.5 (c-a-d- la moitié) calculée sur les monstres que vous êtes parvenus a tuer avant de trépasser et sans autres bonus (notamment sans bonus de sagesse). Si la mort est proche tachez donc d'emporter avec vous dans la tombe un maximum de monstres!

Lorsqu'on joue en groupe, l'expérience est distribuée au pro-rata de la contribution qu'un joueur apporte au cercle total de son groupe (donc si un Lv90 et un Lv10 jouent ensemble, le LV90 obtient 90% de l'XP. Mais, s'ils font un combat équilibré (contre un groupe de monstres lv100, dont l'un au moins est ~50, par exemple) il est probable que les 10% qui restent au Lv10 sont supérieurs a l'XP qu'il aurait gagné seul sur un groupe de Lv10... Donc les cercles plus faibles ne sont pas lèsés par cette pondération!

Les étoiles, tu atteindras!

Depuis la mise-a-jour 1.20, les groupes de monstres disposent d'une jauge d'étoiles indiquant si le groupe est resté en vie longtemps ou pas (donc potentiellement indiquant que le groupe a tenu en échec bcp d'aventuriers ou que la zone n'est pas très prisée par les aventuriers). Cette jauge fait également augmenter un bonus d'XP et d'objets droppables (jusqu'à un max de +200%; hypothèse: un groupe de monstre gagne +1% toutes les 10 minutes soit +100% (c-a-d x2) en 16h40).
Combattez donc les monstres peu chassés ou difficiles.

Un Alignement, tu choisiras!

L'alignement donne un certain nombre de bonus supplémentaire et en particulier ajoute un

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

bonus sur l'xp gagnée en fonction de la balance d'occupation de territoire (de +0% a +25% selon que l'occupation de votre alignement tende vers 100% ou 0% respectivement) et de votre Grade (1 a 10) multipliant ce bonus (de x1 a x4 resp.). (a vérifier). Il faut avoir els ailes « sorties ».

De plus depuis la 1.27, le système PvP de traque est un autre moyen d'xp un personnage.

Sage, tu deviendras!

Au final la meilleur manière d'augmenter son expérience de fin de combat, c'est augmenter sa sagesse...
+1% d'expérience par point de sagesse (par exemple, pour 100 points de sagesse => XP x 2).
Voila pourquoi il existe des armées complètes d'aventuriers déguisés en Prespics!
Points de boost, bonbons de sagesse, Parchemins de caractéristiques, Équipements... a vous de voir.
Note: La sagesse intervient aussi sur la valeur obtenue lors d'utilisation de Parchemin d'Experience. Vous pouvez donc avoir bien plus de 10000 d'XP en utilisant un parcho Doré, si votre Sagesse et grande. Avant d'utiliser ces parchos, équipez vous sagesse.

~~**Ni Guilde ou Monture, tu n'auras!**~~

Euh... ooups!! Si bien sur vous **devez** avoir une Guilde ... et la notre par dessus le marcher !
Juste pour rappeler qu'en effet, vous faites don d'une partie de votre expérience au combat a votre bien aimée Guilde: un minimum de 5% chez nous (voir mon message correspondant au calcul du don d'XP a la Guilde), mais vous pouvez donner plus si vous le souhaitez (et devez donner plus si vous êtes punis!).
Quelques combats supplémentaires seulement suffisent a combler cette perte pour vous.
Si vous avez une monture, sachez que même avec un don de 0%, elle obtient un bonus de 20%. Mais vous pouvez lui donner plus également (voir mon message sur le calcul du don d'XP a votre monture).
Note: Le calcule d'XP monture est prioritaire sur l'XP Guilde.

Tous ces Bonus, Malus et valeur au pro-rata sont appliqués sur le total d'XP_de_base donne par le groupe de monstres afin de calculer l'XP que vous avez gagne lors d'un combat.

Aller... A l'attaque!

Addendum:

Quêtes, tu accompliras!

Quelques quêtes peuvent maintenant offrir un moyen (non pas encore d'évoluer complètement malheureusement) de compléter son xp de manière non negligeable. Par exemple les quêtes Otomai, les quêtes Dopeuls (faisable a l'infini et dispo depuis la 1.27), donnent une xp fixe intéressante.

Voici une petite page (en anglais) decrivant la maniere probable dont l'experience est calculee.

dofus.wikia.com/wiki/Experience

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

Dans la premiere partie de l'equation on voit l'importance des combats equilibres.
Puis on voit l'importance de la Sagesse.

Character XP = base XP * (1 - guild tax) * (1 + (Wisdom / 100))

Le don d'xp monture a ete oublie dans la formule ci-dessus, ainsi que le bonus et la répartition quand on joue en groupe.
Mais on voit qu'avec 100 de sagesse total, on obtient "x 2" de l'experience qui nous est reserve; qu'avec 0 de Sagesse seulement "x 1" de l'xp reservee; avec 50 de sagesse nous avons "x 1,5" et avec 300 de sagesse par exemple on a 300% de l'xp de base supplémentaire (i.e. base_XP * 4).

--Phredix-osa

Addendum:
Chaque monstre donne une "xp de base" non documentee officiellement, mais que l'on peut estimer en inversant la formule de calcule d'xp.

La plupart des creatures se rencontre avec 5 grades differents.
Par exemple on peut trouver des Champ Champ de niveau 3, 4, 5, 6 et 7 soit de grade de 1 a 5.
Autre exemples, les Maitres-Bolet ont des niveaux 38, 42, 46, 50 et 54 et les Craqueleurs des Plaines 39, 42, 45, 48 et 51 soit des grades de 1 a 5 egalement.

Des monstres de grades 5 donnent plus d'xp que le meme monstre mais ayant un grade plus faible.

Par estimation, on peut voir qu'un bouftou donne entre 303 et 1815 d'xp de base entre un grade 1 et un grade 5 (niveau 3 a 15).

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

[WIKI] Rappel +dmg et %dmg

Un petit rappel pas mal pour expliquer pourquoi on tape pas forcement a -1000 quand Prisce nous fait "dommages x 2" xD: ==> lien Forum Off (le nouveau)!

Dégâts = Entier [Base * (100 + Caractéristique + %_Dommages) / 100 + Dommages_Fixes]

donc 1%dmg = +1carac

Par rapport au jet sans bonus de dommage supplémentaire (c-a-d %_Dommages=0 et Dommages_Fixes=0), vous faites donc '+Dommages_Fixes' et '+(Base * %_Dommages)/100' dommages en plus.

Admettons un sort 11 a 37 tapant eau. Vous avez 400 en chance et 20 en intelligence.
Vous tapez entre 55 et 185.
Un Osa vous ajoute un croc +35% (soit entre +3.85 et +19.25 dmg sur un sort 11 a 37) et un cri +7 dmg_fixe.
Vous faites entre 65 et 204
Une Cra vous donne en plus "Multiplication par 2" (qui correspond a un +100%dmg supplémentaire (ou encore +100 carac), soit entre +11 et +37 dmg sur un sort 11 a 37!).
Vous roxez maintenant entre 76 et 241
Vous êtes Enu et lancez le sort chance a +55 (+55 carac chance/eau), vous tapez maintenant entre 82 et 262.
Vous lancez aussi un sort feu et la c'est les 20 d'intel, le +100% de la cra, le +35% et le +7 de l'osa (mais pas les 400 et 55 de chance) qui entrent en jeu.

Quel familier/equipement/dinde prendre? un +carac ou un +%dmg??
Ca depend! Si vous êtes mono element un +50 carac = +50%dmg, donc peu importe. Mais un +80 carac > +50%dmg par exemple.
Mais si vous etes multi-elements, un +carac vous ajoute un bonus dans cette carac/élément seulement, alors qu'un +%dmg augmente toutes les carac/éléments.

Pour les armes c'est presque la même chose sauf le bonus Maitrise et le Malus Classe qui entrent aussi en jeu, mais qui se soucie d'un CAC ^^.

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

Reflections sur les carac, les dmg et les pourcent-dmg

Salut les Cendres!

Lorsque je regarde un équipement, je me pose souvent la question: est t'il plus avantageux d'avoir des +carac, des +dmg ou des +%dmg?

Je pense qu'il n'y a pas de réponse, en dehors bien sur du "ça dépend!" mais je vais essayer de lister quelques éléments qui peuvent être utile lors de la sélection de son build et de son stuff.

Définitions:

- +carac ajoutent donc des points dans UNE caractéristique, et influe donc aussi sur ce qui est associé a cette carac (Chance => +PP, Force => +Pods, Agi => +CC, Intel => +soins, etc.).
- +%dmg ajoutent virtuellement un +carac de même valeur dans tous les éléments (force, chance, intel, agi), MAIS sans influer sur ce qui est associé.
- +dmg ajoutent des dommages fixes quelque soit l'élément dans lequel vous tapez.

Conclusions:

- Si on joue mono element, un +15 dans sa carac revient au même qu'un bonus de +15%dmg (a ceci prêt que +15 en chance donne au moins 1PP en plus alors de les +%dmg pas).
- Si on joue multi-éléments, le +15%dmg s'ajoute quelque soit l'élément du sort (ou de l'arme). Si on joue avec un sort multi-éléments (par exemple Feu de Brousse ayant un jet feu et un jet eau), un +carac dans un element n'augmente que l'un des deux jets, alors que le +%dmg augmente les deux jets.

Autres Points:

Rappel formule: dégâts occasionnés par un sort:

jet = ENTIER (BASE * ((100 + carac + %dmg)/100)) + dmg

(Note: il faut aussi tenir compte des resistance/faiblesse de l'ennemi.
Note: C'est quasiment la même chose pour un CaC, mais il faut tenir compte du Malus d'arme de classe et de la Maîtrise

- Mieux vaut t'il un +carac/+%dmg ou un +dmg?
- J'ai fais beaucoup de calculs pour comparer Cri de l'Ours (l'ancien, le vrai) donnant des +dmg et Croc du Mulou donnant un +%dmg. La réponse est: cela dépend surtout du jet de base.
- En effet (rappelons que un +1 carac=+1 %dmg=+1% du jet de base) si le jet de base est faible, un pourcentage de ce jet sera lui aussi faible, donc un +dmg fixe peut être supérieur. Par contre si le jet de base est fort, un %dmg peut ajouter un dommage supérieur à un +dmg fixe.

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

- Rappelons aussi que dans Dofus presque toutes les valeurs, et en tout cas les jets de sorts, sont tronquées à leur valeur entière. A cause de cela on observe des seuils sur les jets (car un jet max de 76,13333 donné par une carac_totale=55 et un jet de 76,92345 donné par une carac_total=64 donneront tous les deux un jet de 76 au final. Il faudrait par exemple (mes valeurs sont fictives) ajouter encore +2carac (ou +2%dmg) pour franchir le seuil et tapez a 77 max).
- Cela veut dire que parfois un équipement donnant +15 dans une carac et un autre donnant +21 donneront au final **exactement** les mêmes jets.
- Souvent avoir un bon jet_carac sur un élément n'est réellement valable qu'associé au jet_carac d'un autre équipement pour franchir un seuil et faire +1dmg en plus.

Exemple:
SortA : 1 a 3 feu.
SortB : 26 a 33 terre.

On trouve un super équipement abusaydelamortkitu donnant +100 intel, et 0 ailleurs ( )
Vos carac sont elles aussi a 0 tous au long de cet exemple.
SortA jets de 2 a 6 (+100 est un x2 des jets de base car ajoute 100% des jet de bases)
SortB jets de 26 a 33 (aucune modif car ce sort est terre, et on a 0 force)
GainA : 1 a 3 dmg
GainB : 0 dmg

On remplace cette pano, par une nouvelle donnant +133 intel.
Surprise décevante: les jets sont les mêmes! Il faut passer a +134 pour franchir le seuil sur le jet max et obtenir SortA de 2 a 7 (GainA 1 a 4).

On remplace cet équipement par une pano "+50%dmg" (0 ailleurs)
SortA : 1 a 4 (on a ajouté 50% des jets de base, comme si on avait +50 intel)
SortB : 39 a 49 (on a ajouté 50% des jets de base, comme si on avait +50 force)
GainA : 0 a 1 dmg
GainB : 13 a 16 dmg

On remplace cet équipement par une pano "+100%dmg" (0 ailleurs)
SortA : 2 a 6 (on a ajouté 100% des jets de base (soit x2), comme si on avait +100 intel)
SortB : 52 a 66 (on a ajouté 100% des jets de base (x2), comme si on avait +100 force)
GainA : 1 a 3 dmg
GainB : 26 a 33 dmg

On remplace cette pano par une pano +10dmg (0 ailleurs)
SortA : 11 a 13
SortB : 36 a 43
GainA : +10 dmg
GainB : +10 dmg

Le +carac ou le +%dmg sont efficaces sur les sorts ayant de bonnes valeurs de base.
Le +%dmg augmente les jets de tous les éléments contrairement au +carac qui augmente une seule carac.
Le +%dmg n'a pas ajouté d'effet bonus contrairement au +carac.

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

Le +dmg contribue autant sur un faible sort (ou il se voit plus) que sur un sort fort (même si ça ce voit moins).

Ceci est vrai avec les équipements, mais aussi bien sur avec les sorts. Par exemple ajouter Crocs du Mulou ou Tir puissant sur un Tofu Lvl1 est une perte de temps. Par contre le lancer sur une Épée Volante (l'ancienne, la vraie ^^) ou le roxor de poche, et là les dégâts sont intéressants.

Les valeurs ci-dessus sont irréalistes, mais vous pouvez faire de même avec votre stuff et vos sorts de prédilection et voir si, pour vous, lorsque vous devez choisir l'un OU l'autre, vaut t'il mieux avoir du +carac, +%dmg ou +dmg. Vous pouvez aussi voir les seuils a franchir, car il n'est pas toujours nécessaire d'avoir le meilleurs jet, un item a moins cher peut donner exactement les même résultats, ou bien savoir a combien FM un item pour franchir un seuil de dommage! A vos calculatrices!

Et inutile de préciser que c'est probablement un mix de tous ces modes qui est en fait le meilleur (le but n'étant pas de faire un énorme jet sur un seul sort, mais de faire des jets honnêtes sur plusieurs).

Pour reprendre l'exemple, si on trouve un equipement/sort-de-boost/carac pour avoir 101 en intel, 150 en force, +75%dmg et +12dmg, on obtient:
SortA : 14 a 20
SortB : 96 a 119
GainA : 13 a 17 dmg (+1 a 3 grâce au +carac feu, +0 a 2 grâce au %dmg et +12dmg)
GainB : 70 a 86 dmg (+39 a 49 grâce au +carac terre, +19 a 24 grâce au %dmg et +12dmg)

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

[WIKI] Représentation des dommages en dés

Ceci n'échappera pas aux joueurs de Role-Play Games: Nous pouvons représenter les dommages d'une arme ou d'un sort de manière classique ou "en dés"...

Par exemple:

- classique: 7 à 12 (air)
- en dés: ~~3d8+4~~ **1d6+6** (air) : voir plus bas pour la correction

Euh... a tes souhaits!? C'est quoi cette équation?

~~La partie variable 'de 3 à 8' est déterminée par un lancé de dés à laquelle s'ajoute la partie fixe '4'. On obtient donc une valeur entre 7 et 12 servant au calcul final des dégats (ici air).~~ : voir plus bas pour la correction

EDIT : Je viens de m'apercevoir que l'explication donnée ci dessus est FAUSSE!

Voici un lien sur un wiki (=> lien) et cherchez "dés jeu rôle" vous y trouverez plus d'explications.

En simple, si vous avez "**ndM + F**"

- 'n' est le nombre de dés que vous lancez;
- "d" représente un dé xD;
- 'M' est le nombre de faces sur le dé, donc les valeurs du dé donnent de 1 a M;
- enfin 'F' est la partie fixe à ajouter a la fin.

Par exemple => 2d6 + 4

- Vous lancez 2 dés a 6 faces, donc de valeurs variables 1 a 6 chacun.
- Le jet mini est donc 2 fois '1', soit 2.
- Le jet maxi est 2 fois '6', soit 12.
- Vous ajoutez 4, la partie fixe, vous obtenez donc les dommages (ou soins etc.) de base de 6 a 16.

Bien que cachée par la représentation classique, la représentation en dés a une grande importance niveau statistiques des jets d'un sort ou d'une arme, et en particulier de sa constance. Selon la représentation en dés, vous pouvez avoir des jets bien répartis et uniformes, ou alors des jets concentrés vers la valeur moyenne (par une sorte de gaussienne par exemple). Alors que la forme "min a max" cache cette info.

Pourquoi?

Si vous avez une arme 1d10 + 2 (jets de 3 a 12), il n'y a qu'un seul dé lancé, vous avez autant de chance de faire chacun des 10 jets possibles. Les jets sont donc instables/aléatoires. Il est aussi facile de faire un bon jet, qu'un mauvais jet, qu'un jet moyen.

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

Par contre si vous avez un sort 3d4 (donc des jets de 3 a 12 également!), vous lancez 3 dés, pour un même jet final il y a parfois plusieurs solutions/combinaisons. Par exemple, pour faire un jet de 11, vous pouvez avoir, dé1=3 + dé2=4 + dé3=4; ou bien 4+3+4 et encore 4+4+3, soit 3 solutions/combinaisons. Pour un jet de 7 vous avez 12 combinaisons possibles, et 12 également pour obtenir 8.
Mais pour un jet de 12 (le max) une seule combinaison (4+4+4). De même, une seule combi pour le jet mini (1+1+1). En d'autres mots, statistiquement il y a plus de chance (38%) de faire un jet moyen "7 ou 8" (c-a-d- 19% de chance pour un 7 et 19% pour un 8) et peu de chance (<2%) de faire un jet mini ou un jet maxi. Le sort est donc plus stable et a tendance a sortir des valeurs vers les valeurs moyennes.

Au final sur un grand nombre de sorts/coups lancés vous tendrez vers la moyenne dans les deux cas, mais le 2em sort est plus prévisible, même si rarement impressionnant ou risible! Sur un combat plus court, a moins d'être très chanceux, on préféra un sort stable/prévisible plutôt qu'un jet très aléatoire (sauf les Eca dans l'âme ^^).

Plus il y a de dés, plus les jets seront statistiquement concentrés vers le jet moyen (et plus il sera rare de faire un jet très mauvais, mais aussi un jet très bon). Moins il y a de dés, plus les jets sont instables (et plus on a de chance/risque de faire un très mauvais ou un très bon jet). Sur un grand nombre de tirs, dans les deux cas on obtient statistiquement une moyenne vers le jet moyen.

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

[ASTUCES] Familiers

Il y a une discussion a propos des familiers sur le forum JOL (lien pour ref) en ce moment et en particulier a propos de l'utilité du Chanil.

Voici quelques info qui en ressortent, ainsi que des info générales a propos des Familiers:

- Le Chanil est payant a un tarif horaire (ça peut devenir très cher si vous le laissez longtemps).
- Le Chanil permet de garder un familier dans son état "Normal" quand on s'absente du jeu et que l'on ne peut pas le nourrir.
- Au Chanil, le familier ne gagne pas de points de caractéristique.
- Le Chanil évite donc que le familier passe dans un état "Maigrichon" et qu'il perde de PDV.
- (en effet) Un Familier ne gagne de point de carac que s'il est dans un état "Normal" (tous les trois repas).
- S'il est "Maigrichon", il faudra lui donner autant de repas qu'il a raté (parfois par centaines) jusqu'à qu'il redevienne "Normal". (ce qui peut aussi coûter cher).
- Attention si vous le nourrissez trop il deviendra "Obèse" et ne gagnera plus de carac tant qu'il ne sera pas redevenu "Normal".
- Si le Familier est au max de ses capacités (c'est a dire que l'on ne le nourri plus pour le faire grandir, mais juste pour garder ses PDVs), **il est inutile de le mettre au chanil**. Pourquoi? : Si votre familier à au moins 2PDVs, mettez le a la banque ou en mode marchand. Lorsque vous le récupérez, il perdra peut être un PDV et son état passera peut être en "Maigrichon", mais rien de grave pour un familier "plein". Une poudre d'Eni coûtera moins chère que le Chanil et - étant "plein" - il n'a plus vraiment besoin d'être en état "Normal".
- Une poudre d'Eniripsa redonne 1PDV a votre familier. On peut en acheter au Chanil ou bien (depuis la 1.26) en droper au donjon Familier.
- Contrairement aux familiers que l'on doit nourrir tous les 1 a 3 jours, un Familier mangeur d'âmes (Bouloute, Tifou, etc.) peut résister sans être nourrir pendant un mois (au moins) après quoi il perdra juste un PDV (donc une poudre d'Eni suffit!). Les mangeurs d'âmes n'ont pas la notion d'état "Maigrichon", "Normal" ou "Obèse".
- Si votre familier est Fantôme, plusieurs solutions:
- ___ 1) Faire le donjon familier pour gagner une poudre de résurrection et demander à ressusciter votre Familier **avec** ses carac.
- ___ 2) Faire le Donjon Familier pour la poudre (et la garder) ou acheter une poudre de résurrection et allez au temple Xelor qui vous le rendra en vie **avec** ses carac.
- ___ 3) Échanger votre familier-fantôme contre un familier **VIDE!!!** à Oshima au Chanil.

Lien Wiki JOL

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

[WIKI] Les familiers

	Familier	carac (avec Eupéoh)	nourriture	Dévoreur	carac (avec Eupéoh)	nourriture (âmes)
Resistance (Air/Eau/Feu/Terre/Neutre)	Croum	20% (26%) (élément selon alliage)	alliages	El Scarador	20% (26%) (élément selon scara)	Scara
	Bwak d'air	20% (22%) res air	noix			
	Bwak d'Eau	20% (22%) res eau	noix			
	Bwak de Terre	20% (22%) res terre	noix			
	Bwak de Feu	20% (22%) res feu	noix			
	Chacha	20% (22%) res neutre	Gelée			
Vie/Vita	Fotome	150 (165)	os	Bouloute	150 (165)	Bouftous
	Bwak d'air	80 (90)	fraise, gland, noisette	Bouloute du Parrain	150 (165)	Bouftous
	Bwak d'eau	80 (90)	fraise, gland, noisette	Vampyrette	150 (165)	Chafer
	Bwak de Terre	80 (90)	fraise, gland, noisette	Shushu de Rushu	150 (165)	Ouassingues
	Bwak de Feu	80 (90)	fraise, gland, noisette	Gelutin	150 (165)	Blops
	Chacha	80 (90)	Sang			
	Chachatte Rousse	15	aucun (évènement spéciaux)			
	Chacha Blanc	15	aucun (évènement spéciaux)			
	Chienchien Noir	15	aucun (évènement spéciaux)			
	Péki	300 (330)	Racines, fleur, riz, …			

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

	Familier	carac (avec Eupéoh)	nourriture	Dévoreur	carac (avec Eupéoh)	nourriture (âmes)
sagesse	Dragoune Rose	50 (55)	fantômes de familiers	Tifoux	50 (55)	Firefoux
	Chienchien	20	aucun (évènement spéciaux)	Dragoune Noir	50 (55)	Dragoeufs
	Wabbit	27 (30)	Cawotte, cuisse de Wabbit	Dragoune Dorée	50 (55)	Dopeuls de Temple
	Koalak sanguin	50 (55)	ressources koalak			
Caractéristique Agi/Chance/Intel/Force	Mini Wa	80 (90) carac selon la nourriture	viandes, poisson, graine, huile			
	Pioute Verte	80 (90) Force	Graines			
	Pioute Jaune	80 (90) Agi	Graines			
	Pioute Rouge	80 (90) Intel	Graines			
	Pioute Bleu	80 (90) Chance	Graines			
	Bwak d'air	80 (90) Agi	Graines			
	Bwak d'eau	80 (90) Chance	Graines			
	Bwak de Terre	80 (90) Force	Graines			
	Bwak de Feu	80 (90) Intel	Graines			
	Chacha	80 (90) carac selon la nourriture	diverses ressources			
	Wabbit	80 (90) carac selon la nourriture	diverses ressources			
PP	Vilain petit Corbac	40 (45)	Os	Pykur	80 (90)	Foret Otomai, Tynril
	Nomoon	80 (90)	ressource ile de Moon	Chacha des glaces	40 (44)	Wabbit
	Kouin-Kouin	20 (20)	aucun (évènement spéciaux)	Tifoux tigré	80 (90)	Arbre d'Otomai
Initiative	Kouin-Kouin	200 (300)	aucun (évènement spéciaux)			
	Petit chacha blanc	800 (?)	Viandes			

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

	Familier	carac (avec Eupéoh)	nourriture	Dévoreur	carac (avec Eupéoh)	nourriture (âmes)
+dmg	Pioute Violet	10 (11)	Graines	Tofoudre	10 (11)	Rats
	Bilby	10 (11)	Fleur	Chienchien tigré	10 (11)	Sidimote
	Atouin	10 (11)	Viandes			
dmg%	Minimo	50% (55%)	ressources tofu et tofu maléfique	Miniminotot	50% (55%)	Ile Mino
	Chacha tigré	50% (55%)	Poissons	Abra Kadabra	50% (55%)	Abra!
	Chacha angora	50% (55%)	Poissons, viandes	Marcassin	50% (55%)	Cochons
	Bébé Pandawa	50% (55%)	Riz, noisette	Tiwabbit Kiafin	50% (55%)	Wabbit
	Willy le Relou	50% (55%)	Viandes	Chercheur d'Ogrines	50% (55%)	Plage d'Otomai
	Walk	50% (55%)	Poissons			
	Crocodaille	50% (55%)	Poissons, viandes			
	Ecureuil Chenapan	50% (55%)	Graines			
	Fëanor	50% (55%)	Poissons			
	Petit chienchien noir	50% (55%)	Poissons			
	Léopardo	50% (55%)	Viandes			
soin	Pioute Rose	10 (11)	Graines	Meuch	10 (11)	Pichons
	Ross	10 (11)	Cawotte	Kouin Kouin Noir	10 (11)	Corbacs
	Atouin	10 (11)	Poissons			
renvoi de dommages				Raknaille	10 (11)	Larves
				Chauffe-Souris délavée	10 (11)	Gelées

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

[ASTUCE] Coffre Malveillant du Labyrhinte du Dark Vlad

Poeme

> ***« Tout au fond du labyrinthe, cherche ton chemin en souriant.***
> ***Avec de la persévérance tu trouveras peut-être le coffre malveillant... »***

-- Phrédix

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

[WIKI] Drop et Prospection

Voici les notions sur le "Drop" (en anglais: lâché d'objet, mais par abus de langage la récolte d'objets ou de ressources sur les dépouilles fumantes des adversaires/monstres) et sur la "Prospection".

J'attends avec impatience le Coffre Anime de Ruth pour comprendre un peu mieux comment il intervient. En attendant, voici les choses a savoir a propos du Drop et de la Prospection.

-~-~-~-~

Sur un personnage

- la valeur importante est la "Prospection" ou encore "PP".
- Tout personnage nait avec 100 de PP (120 pour les Enu) et on peut l'augmenter grâce aux Bonus d'équipements/familier/dindes.
- De plus chaque tranche de 10 points de chance donne 1 PP supplémentaire.

En groupe (un groupe pouvant aller de 1 a 8 joueurs (plus les coffres animes?)):

- la valeur importante est la "Prospection de Groupe" (PPg) total des PP individuelles.
- Si cette valeur est supérieure a la Spp (voir plus bas) alors l'objet est débloqué et il y a une chance de l'obtenir.

Sur un Monstre, plusieurs valeurs sont importantes pour le Drop:

- Le Taux de Drop (Td), donnant les chances de ramasser l'objet pour une PP=100.
- Le seuil de Prospection (Spp) donnant le seuil mini que l'aventurier ou le groupe d'aventuriers doivent totaliser pour débloquer l'objet/ressource concernée.
- La Quantité (Q) donnant le nombre max d'unité récoltable pour la ressource concernée.

Comment ça marche?

Prenons par exemple les conditions suivantes:

Aventuriers:

- Perso1 a PP=100
- Perso2 a 180 PP
- Perso3 a PP=210

Le Monstre et ses Objets:

- Objet1 : Q=2, Td=20%, Spp=100
- Objet2 : Q=1, Td=1%, Spp=200
- Objet3 : Q=1, Td=0,1%, Spp=400

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

Cas#1: Perso1 se solote le monstre.
Sa PPg=PP(Perso1)=100.
Il ne débloque donc que Objet1. Il n'a aucune chance de faire tomber ni Objet2 ni 3 car PPg < Spp de ces objets.
Comme il a 100PP, Il a Td% soit 20% de chances de droper le premier Objet1 (et donc 100%-20% = 80% de chances de NE PAS le droper!), et Td% soit 20% de chances d'obtenir le second Objet1 (en effet, pour Objet1 il y a une Quantité max de 2).
Il peut donc finir le combat avec 0, 1 ou 2 Objet1 objets.
Probabilité d'avoir 0 des 2 Objet1 possibles ("0 et 0"): (100-20)/100 * (100-20)/100 = 64%
Probabilité d'avoir 1 des 2 Objet1 possibles ("1 et 0" OU "0 et 1" d'où le x2): 2 * (100-20)/100 * 20/100 = 32%
Probabilité d'avoir 2 des 2 Objet1 possibles ("1 et 1"): 20/100 * 20/100 = 4%
Probabilité d'avoir AU MOINS UN Objet1: 100% - 64% = 32% + 4% = 36%

Cas#2: Perso2 se solote le monstre.
Sa PPg=PP(Perso2)=180.
Il ne débloque donc lui aussi que Objet1 et n'a aucune chance de faire tomber ni Objet2 ni 3 car PPg < Spp de ces objets.
Mais, comme il a 180PP, il a Td * (180/100) soit 20 * 1,8 = 36% de chances de droper le premier Objet1 (et donc 100%-36% = 64% de chances de NE PAS le droper!), et de même soit 36% de chances d'obtenir le second Objet1.
Il peut donc finir le combat avec 0, 1 ou 2 Objet1 objets.
Probabilité d'avoir 0 des 2 Objet1 possibles: (100-36)/100 * (100-36)/100 = 41%
Probabilité d'avoir 1 des 2 Objet1 possibles: 2 * (100-36)/100 * 36/100 = 46%
Probabilité d'avoir 2 des 2 Objet1 possibles: 36/100 * 36/100 = 13%
Probabilité d'avoir AU MOINS UN Objet1: 59%

Cas#2: Perso3 se solote le monstre.
Sa PPg=PP(Perso3)=210.
Il arrive a débloquer Objet1 lui aussi, mais Objet2 également car PPg>=Spp(Objet1 et Objet2).
Par contre il n'a aucune chance lui non plus de faire tomber Objet3 car PPg < Spp(Objet3).
Comme il a 210PP, il a Td(Objet1) * (210/100) soit 20 * 2,1 = 42% de chances de droper le premier Objet1 (et donc 100%-42% = 58% de chances de NE PAS le droper!), et de même soit 42% de chances d'obtenir le second Objet1.
Il a aussi Td(Objet2) * (210/100) soit 1 * 2,1% = 2,1% de chance d'obtenir Objet2.
Il peut donc finir le combat avec 0, 1 ou 2 Objet1 objets et 0 ou 1 Objet2.
Probabilité d'avoir 0 des 2 Objet1 possibles: (100-42)/100 * (100-42)/100 = 33,6%
Probabilité d'avoir 1 des 2 Objet1 possibles: 2 * (100-42)/100 * 42/100 = 48,7%
Probabilité d'avoir 2 des 2 Objet1 possibles: 42/100 * 42/100 = 17,6%
Probabilité d'avoir AU MOINS UN Objet1: 66,3%
Probabilité de ne pas avoir Objet2: 100-2,1% = 97,9%
Probabilité d'avoir Objet2: 2,1%

Cas#4 : Perso1 et Perso2 forment un groupe.
PPg = PP(Perso1) + PP(Perso2) = 100 + 180 = 280.
Alors que seuls ni l'un ni l'autre ne pouvaient espérer faire tomber Objet2, a deux PPg est maintenant au delà du seuil de Objet2 qu'ils ont donc "débloqué".
En groupe ils ont donc une chance de voir cet objet tomber. Par contre ils ne verront jamais

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

l'ombre d'un Objet3.
Perso2 a une PP supérieure celle de Perso1. A la fin du combat, c'est donc Perso2 qui va se servir en premier, ou plus exactement, il va être le premier a tenter sa chance pour obtenir chacun des objets débloqués. Il tentera ses jets de drop avec sa PP personnelle (non pas avec la PPg).
S'il reste des objets après que Perso2 ait tenter sa chance, Perso1 pourra la tenter a son tour avec sa propre PP.

Cas#5 : Perso1, 2 et 3 forment un groupe.
PPg = SUM(PP(Perso 1 a 3)) = 490.
Tous les Objets sont ainsi débloqués. Chacun aura sa chance d'obtenir enfin Objet3, ainsi que Objet1 et Objet2 bien sur.
Cette fois le partage ce fait avec Perso3 d'abord, puis s'il reste du loot (butin), Perso2, et enfin Perso1.
Chacun des Perso essaieront avec leur PP personnelle respective, puis, s'il reste des objets a distribuer, le suivant pourra tenter d'arracher sa part du trésor a son tour.
Par exemple pour Objet3, Perso3 a donc 0,1% * (210/100) = 0,21% de chance d'obtenir Objet3.
Si Perso3 n'obtient pas Objet3, Perso2 a 0,1% * (180/100) = 0,18% de chance de l'obtenir.
Enfin, si Perso2 ne l'a pas eu non plus, Perso3 a 0,1% de chance de l'avoir.

On remarque que les joueurs ont eut besoin des autres joueurs pour débloquer un objets grâce a la PPg, mais que une fois ceci accompli, les autres joueurs ne nous donnent pas plus de chance de dropper l'objet pour nous. Par contre, comme il comme il y a plusieurs joueurs, il y a plusieurs tirages, donc plus de chances de voir tomber l'objet globalement.

On remarque aussi que les joueurs ayant le plus de PP vont probablement bien se servir dans les objets ayant un Taux assez élevé, mais que pour un objet rare, globalement tout le monde a sa chance et ca n'est pas forcement le plus gros contributeur a la PPg qui obtiendra le tant espéré Dofus!

Autres info.

Si deux joueurs ont la même PP, c'est l'Initiative qui les départage pour l'ordre de distribution.

Sur le Site Officiel, les objets ayant un taux strictement inférieurs a 1% ne sont pas indique comme drop possible sur un monstre. Mais ca ne veut pas dire qu'il est impossible de les dropper! Cela fait partis des drops surprise ^^.
Un personnage a cote du drop indique 100PP. Donc s'il on a "2% et deux perso et demi", le seuil est de 250PP et le taux de 2% pour 100PP une fois le seuil franchi.

La quantité d'une ressource par monstre n'est pas indiquée sur le site officiel (souvent c'est logique, un bouftou a 2 cornes et une cervelle!).
Inutile de préciser donc que pour faire tomber au moins un bec de tofu, mieux vaut faire un groupe avec 8 tofus, que tuer un pauvre tofu seul.

Percepteurs:
Les percepteurs ne volent plus d'objets. C'est a Dire que qu'ils soient la ou pas vous auriez raté les mêmes objets.
par contre une fois que tous les joueurs ont tenté leur chance, le percepteur va lancer un jet

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

pour tous les Objets qui restent (qui n'ont pas été attrapés par les joueurs). Plus le perco a de PP, plus il a donc de chance de ramasser ce qui n'a pas été prit au vol par les joueurs.

A compléter avec vos info et comment agit le coffre anime (combien de PP, s'agit t'il d'un perso supplémentaire, pour la PPg?, juste pour la récolte?, etc...)
A compléter avec impacte des bonus de combat (etoiles, challenges).

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

[WIKI] Potion de Forgemagie

Je vais regrouper les info pour obtenir des potions de forgemagie dans ce message (ça m'évitera de les chercher a chaque fois et ça peut aussi vous être utile!).

Comme vous le savez les potions permettent de changer les armes a jet Neutre (et uniquement celles-ci) vers des armes a jet élémentaire (Feu,Eau,Air,Terre). Cela ne se fait pas sans perte. Selon les potions vous pouvez obtenir entre 50 et 80% du jet Neutre une fois converti en jet élémentaire. (**Attention**, comme dis plus bas, la conversion n'est pas garantie, il faut la plupart du temps plusieurs essais avec les effets néfastes qui vont avec (perte de 10% des bonus a chaque essais raté)).

Potions Nécessaires:

Neutre->élément	50%	65%	80%
-> Feu	Étincelle	Flambée	Incendie
-> Terre	Secousse	Éboulement	Séisme
-> Eau	Crachin	Averse	Tsunami
-> Air	Courant d'air	Rafale	Ouragan

Attention si vous changez de Neutre->Terre posez vous la question si c'est vraiment utile ^^ (ça l'est parfois (on prévoit de taper du mob ayant de fortes res neutre mais des faiblesses terre; l'allié qu'on veut soigner au cac a des faiblesses neutre mais des res terre, etc.), je dis pas le contraire, mais posez vous la question si c'est vraiment utile pour vous. En effet nous savons tous que la caractéristique Force augmente a la fois Terre mais aussi Neutre).

Craft des Potions FM:

Potion d'Etincelle	5x Metaria rouge + 1x Fiole à élément
Potion de Flambée	5x Metaria Triame rouge + 1x Fiole à élément
Potion d'Incendie	5x Metaria Mage rouge + 1x Fiole à élément
Potion de Secousse	5x Metaria jaune + 1x Fiole à élément
Potion d'Eboulement	5x Metaria Triame jaune + 1x Fiole à élément
Potion de Séisme	5x Metaria Mage jaune + 1x Fiole à élément
Potion de Crachin	5x Metaria bleue + 1x Fiole à élément
Potion d'Averse	5x Metaria Triame bleue + 1x Fiole à élément
Potion de Tsunami	5x Metaria Mage bleue + 1x Fiole à élément
Potion de Courant d'Air	5x Metaria verte + 1x Fiole à élément
Potion de Rafale	5x Metaria Triame verte + 1x Fiole à élément
Potion d'Ouragan	5x Metaria Mage verte + 1x Fiole à élément

Craft des Metarias: (elle se droppent, mais peuvent aussi se confectionner dans l'atelier d'Hel Munster de la Foret Abra).

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

Metaria	Mage	Triame	Classic
Jaune (Terre)	4 x Coquille de Dragoeuf Blanc + 1 x Oeuf de Dragoeuf Blanc + 1 x Sphère à Metarias	4 x Antenne du Scarafeuille blanc + 1 x Ailes de Scarafeuille blanc + 1 x Sphère à Metarias	1 x Sphère à Metarias + 4 x Plume du Kwak de Terre + 1 x Bec du Kwak de Terre
Bleu (Eau)	4 x Coquille de Dragoeuf Saphir + 1 x Oeuf de Dragoeuf de Saphir + 1 x Sphère à Metarias	4 x Antenne du Scarafeuille bleu + 1 x Ailes de Scarafeuille bleu + 1 x Sphère à Metarias	1 x Sphère à Metarias + 4 x Plume du Kwak de Glace + 1 x Bec du Kwak de Glace
Rouge (Feu)	4 x Coquille de Dragoeuf Noir + 1 x Oeuf de Dragoeuf Noir + 1 x Sphère à Metarias	4 x Antenne du Scarafeuille rouge + 1 x Ailes de Scarafeuille rouge + 1 x Sphère à Metarias	1 x Sphère à Metarias + 4 x Plume du Kwak de Flamme + 1 x Bec du Kwak de Flamme
Vert (Air)	4 x Coquille de Dragoeuf Doré + 1 x Oeuf de Dragoeuf Doré + 1 x Sphère à Metarias	4 x Antenne du Scarafeuille vert + 1 x Sphère à Metarias + 1 x Ailes de Scarafeuille vert	1 x Sphère à Metarias + 4 x Plume du Kwak de Vent + 1 x Bec du Kwak du Vent

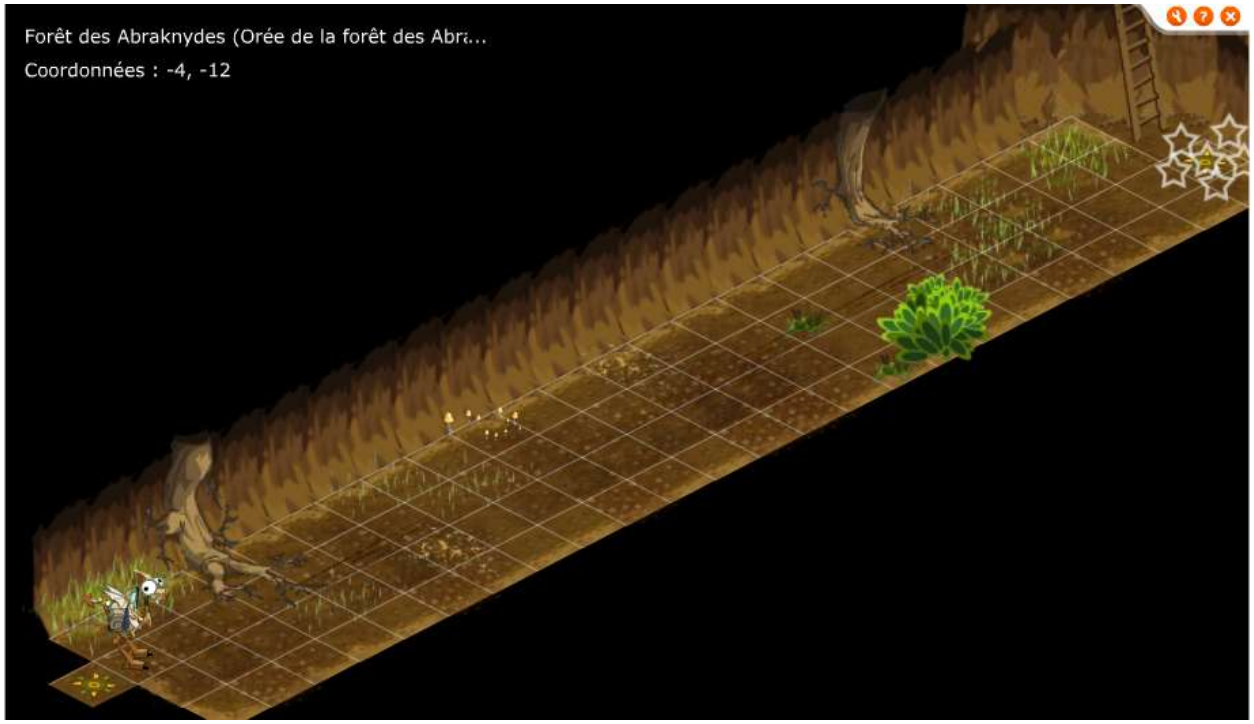
Attention! Plus l'item est HL plus on risque de rater la conversion et plus la potion est puissante plus on risque de rater la conversion également (et ce même avec un Forgemage 100) et bien sur, à chaque échec ... on perd des bonus sur l'arme.

Ceci se base sur la FM 1.26 comme celle de la 1.27 n'a pas encore été mise a jour (ou plutôt a été mise en place puis rapidement retirée a cause de plein de failles).

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

[MAPS SECRETES ORMES] Bûcheron

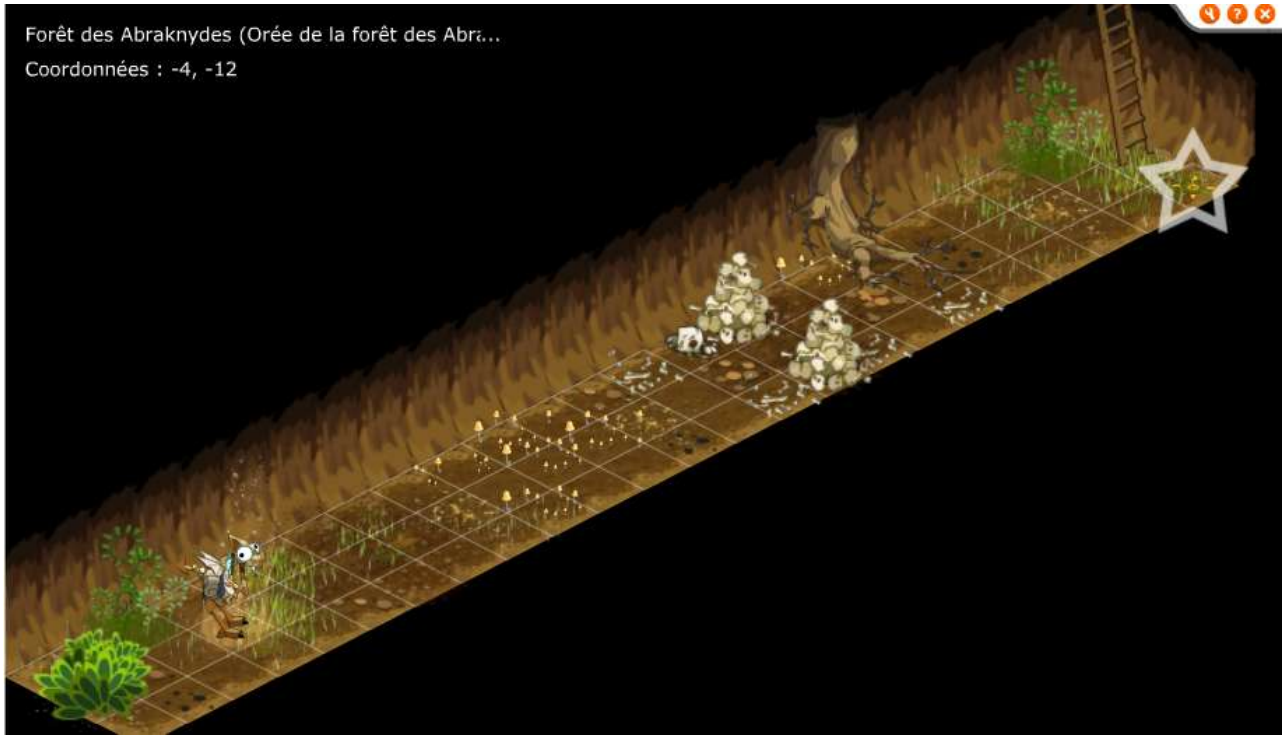
Voici un petit wiki pour atteindre un orme bien caché! ^^"



« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.



« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

[WIKI] Les Ormes

Pour les Ormes voici une petite liste qui ne demande qu'à s'agrandir si vous en connaissez d'autres.

- l'Orme de la forêt d'Amakna. En [4;16] dans un cul de sac, mais facile d'accès.
- Ca se complique, il faudra savoir marcher sur l'eau pour le deuxième Orme, direction Pandala, bordure Sud d'Akwadala en [25;-21].
- Ca se complique encore, il faut faire un donjon Craqueleur pour trouver un Orme au sommet.
- Pas facile non plus, le quatrième Orme se trouve sur la map du Vlad, au fond du Labyrinthe de la forêt maléfique (en [-7;16], mais ca ne sert pas à grand chose de savoir les coordonnées ici ^^);
- Facile maintenant grâce à Wilwarin, le guide en image ci-dessus vous mène à l'Orme de la forêt Abraknyde.
- Compliqué, il vous faudra suivre le chemin du donjon Koulosse pour trouver l'Orme secret des Koalaks. A une map de l'entrée, un trou caché vers le haut vous permettra d'y accéder.
- Il y a un orme sur Incarnam aussi (c'est le septième que j'avais en mémoire!), mais il y a un prêtre qui le protège je crois, et je ne sais pas si un bucheron lv90 mais < lv15 peux aller le couper ^^.

Il semble que cela soit tout, même si on espère toujours des de nombreux autres Ormes poussent hors du champ des haches des Dofusiens.
N'hésitez pas à compléter la liste.

Le guide de Wilwarin ci-dessus mène aussi à de nombreuses fleurs pour les alchimistes si mes souvenirs sont bons. A l'époque (maintenant que Xelo est 100, il n'xp plus ce métier) il était dans mes plans de cartographier cette grotte aux Abra, et notamment découvrir ce que chaque trou fait (et de nombreux trous ont l'air bien cachés, y'a t'il donc d'autres secrets à découvrir dans cet endroit?)

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

RECETTES SECRETTES

Brioche Dorée
Pain, lv 60, pod 1
Boulanger lv 60
Cette brioche mystérieuse fut découverte par Kellog alors qu'il fit tomber tout sont stock d'oeufs de Tofu et de farines dans son pétrin. Malheureusement, celui-ci ne laissa sa recette qu'à la fille Ingalss (qui venait de l'éconduire) sous la forme d'un poème laconique :
~ Ma Brioche Ensoleillé ~
Dix fois pour ton coeur de paysanne
Dix fois je me suis pris une avoine
Un jour mon coeur fut à la fête
Dix fois pour moi tu fût compléte
Mais voilà ce que les gens disent
Dix fois aprés ta bise
Dix fois je me suis pris des oeufs de Tofu
Sur le crâne et dans le cou
Mon corps fini dans le caniveau
Ou je me lava une dernière fois à l'eau.
Effets:
+200 en vie
+1000 points d'énergie
Recette:
10 farine paysanne
10 farine d'avoine
10 farine complete
10 farine bise
10 oeufs de tofu
1 eau

Bonbon Multigely
Bonbons, pod 1
Clef pour acceder au donjon gélée.
Boulanger lv 60
4 Blugely (4x2 gelees Bleute)
3 Vertigely (3x2 gelees Menthe)
2 Rougely (2x2 gelees Fraise)

Amulette des Profondeurs
Amulette, lv 47
Bijoutier lv 20
Effets:
+5 Coups Critiques
+2-21 Sagesse
+20 Chance
Ingredients:
10 Queues de Scorbrute
10 Potion d'Averse
3 Crâne de Chafer

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

1 Ficelle de Lin

Lingots d'Or
Minerai, lv 10
Mineur lvl 1
Ingredients: 10 Or

La Doubitch O'Boul
Amulette, lv 77
Effets:
+41 à 58 en vitalité
+21 à 35 en intelligence
+1 PA
+11 à 15 en prospection
Cette amulette est en fait une confiserie. Elle pourrait être mangée si elle n'avait pas auparavant été roulée sous les aisselles pendant 36 générations, par une horde de femelles Bwork en chaleur.
Recette:
1 Multygely
20 Blugely
20 Rougely
20 Vertgely
10 Gelée Fraise Royale
1 Sucre d'Orge

Couronne du roi Gelax :

1 Gelée Bleuté Royale = Produit issu d'une digestion puis d'une fermentation.
2 Gelée Fraise Royale = Ressource à ne pas servir en apéritif.
2 Gelée Citron Royale = Ressource dont le goût semble être atténué par le citron.
2 Gelée Menthe Royale = Ressource à consommer différemment de la gelée menthe.
20 Gelée Fraise = Ressource consommable qui sert dans la fabrication d'un bâton.
10 Gelée Citron = Ressource mangeable qui vient de l'autre bout de la galaxie.

Niveau : 79

+203 à 297 vitalité
+4 à 6 CC
+200 initiative

Arc de Kurt :

15 Bois d'Ebène = Bois qui tire son nom d'un malentendu.
4 Bois de Tronknyde = Nez en bois.
3 Bambou Sombre = Bois le plus sombre utilisé dans la confection de la canne de mamie bonbon.
15 Bois de Bambou = Bois utilisé dans la confection du pendule de Gudule.
1 Ficelle de lin = Ressource utile pour affirmer votre rang de chef de guilde.
10 Bois d'Oliviolet = Bois utilisé dans la confection de bottes adaptées aux marche sur l'île de moon.

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

Niveau : 56

Dommages: 1 à 30 (feu)
PDV rendus: 1 à 10
+21 à 29 vitalité
+22 à 29 intelligence
+2 à 3 soins

PA: 5
Portée: 2 à 6
Bonus coups critiques: +15
Critique: 1/20 - Echec : 1/40

Cape du Désire O'boule :

20 Plumes de Piou Violet
20 Plumes de Piou Rose
20 Plumes de Piou Vert
20 Plumes de Piou Rouge
20 Poils de Barbe du Bwork Mage = Poils connus pour sentir très mauvais quand il pleut.
20 Poil de Sanglier des Plaines = Poils connus pour être répugnant dans le meilleur des cas.
Niveau: 67

+41 à 60 vitalité
+16 à 30 sagesse
+3 à 4 CC
+4 à 5 dommages

La Doubitch O'boule :

20 Rougely
20 Blugely
10 Gelée Fraise Royale
1 Sucre d'Orge = Bonbon unique au goût magique.
20 Vertgely = Bonbons à la menthe qui ont rebuté plus d'un végétarien.
1 Multygely = Confiserie interdite à la vente pour des raisons obscures.

Niveau: 77

+1PA
+41 à 58 vitalité
+21 à 35 intelligence
+11 à 15 prospection

Baton de sangroku :

25 Bois d'Orme = Bois rare décimé par un puissant envoûtement.

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

10 Bois de Bambou sacré = Bois souvent utilisé comme souvenir.
4 Ambres ancestrales = Pierres précieuses nécessitant des mains habiles.
10 Agathes = Pierres précieuses qui doivent leurs noms à une personne aux mœurs controversées.
25 Bois de Bambou Sombre = Bois d'un arbre dont la taille des graines le différencie des autres arbres.
6 Aigue-Marines = Pierres précieuses qui permettent de faire d'une pierre deux coups.
4 Tranches Magique du Tronknyde = Tranches différentes des autres tranches.
1 Ambre d'Abraknyde Sombre = Pierre précieuse qui permet à l'abraknyde sombre de garder de bons souvenir de ses invocations.

Niveau : 120

Dommages : 10 à 16 (neutre)
Dommages : 7 à 13 (air)
+156 en vitalité
+16 en sagesse
+34 en agilité
+5 aux coups critiques
+156 en initiative
+6 de résistance à l'air
8 % de résistance à l'air

Conditions :
Agilité >250
Vitalité >300
PA : 4
Portée : 1
Bonus coups critiques : 10
Critique : 1/50 - Echec : 1/60

Canne de Mamie Bonbon : (baton)

5 Bois d'Orme
3 Rubis = La seule richesse du canon doré.
1 Bois Envouté = Bois qu'il vaut mieux ne pas mettre au contact de l'eau.
1 Protection Usagée du Bworker = Ressource très rare mais qui a déjà servi.
2 Agathe = Pierres précieuses qui appartenaient à la célèbre Chrystie.
1 Topaze = Chose très pratique pour attirer les corbacs.
4 Bois de Bambou Sombre = Bois exotique qui pousse dans une des zones les plus dangereuse de l'île de pandala.

Niveau : 98

Dommages : 1 à 40 (neutre)
Vole : 2 à 3 PDV (neutre)
+88 en vitalité
+23 en sagesse
+36 à la chance
+15 en prospection

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

Conditions :
Force >100
Vitalité >300
PA : 5
Portée : 1
Bonus coups critiques : 5
Critique : 1/50 - Echec : 1/50

Pandule du Gudule :

1 Agathe
2 Ebonite = Alliage qui pour certains se bonifie avec le temps.
5 Bois de Bambou = Bois très apprécié des dentistes.
1 Kouartz = Chose parfois instable.
3 Aluminite = Alliage utilisé par Farle pour son alliance et par certains forgerons pour une célèbre pelle qui n'est faites qu'à partir d'un seul alliage.

Niveau : 46

+33 à 49 vitalité
+21 à 29 agilité
+2 à 3 CC
+6 à 7 dommages aux piéges

Casque de Maitre Nabur :

30 Cuirs de porkass
30 Peaux de Serpentin
8 Rutile = Alliage recherché par les radins.
7 Pyrute = Alliage qui peut être sucé sans crainte de voir son apparence changer.
3 Kriptonite = Alliage que l'on retrouve parfois sur les cheminées.
2 Cornes de Chef de Guerre Bouftou = Chose pointue parfois recouverte de tissus.
2 Poils de Meulou = Poils d'une créature qui fait fureur dans la contrée d'Amakna.

Niveau: 97

+71 à 100 Vitalité
+31 à 50 Agilité
+16 à 25% dom aux pièges
+201 à 400 Initiative
6 à 10% Résistance eau
6 à 10% Résistance terre

Ceinture de Sangroku :

15 Peaux de Kanigrou = Peaux presque aussi douce que celle des femelles sadida.
10 Queues du Mulou = Enormes queues que l'on pourrait confondre avec autre chose.
30 Peaux de Serpentin = Peaux d'une créature dont la peau n'est pas très résistante.

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

8 Queues de Sanglier des Plaines = Queues d'un terrible mangeur de glands.
20 Pétales de Blop = Pétales immangeables aussi bien crues que cuits.
35 Cuirs de Porkass = Cuirs d'une espèce qui a failli disparaître.
1 Slip en Cuir moulant du Vampire = Chose étrange qui ne doit pas sentir très bon et capable de protéger des coups de soleil.

Niveau : 86

+34 à 38 agilité
+55 à 56 vitalité
+4 soins
+12 à 15 prospection
5% résistance eau

Condition:
Force >100

Ceinture de Franck Lee Bruce :

5 Poils de Kanigrou = Poils d'une créature connue pour sa chance et ses sauts majestueux.
3 Peau de Serpentin = Peaux utilisées dans la confection du casque du Maître Nabur.
20 Cuir de Porkass = Cuirs utilisés dans la confection de la ceinture de Sangroku.
20 Cuirs de Bouftou = Cuirs qui dégagent une forte odeur de transpiration.
2 Ecailles de Crocodaille = Petits morceaux d'une créature qui vous permettront peut être de vous désaltérer.

Niveau : 47

+16 à 25 force
+11 à 15 Sagesse
+16 à 25 agilité
+2 à 3 CC
+4 à 5 Dommage aux piéges

EDIT

j'ai commencé tailleur avec Hillis. Desty avait justement besoin d'ailes en bois et du casque ainsi que des versions "améliorées" pour une quête.

Quelle ne fut ma surprise: la recette des ailes en bois n'existe plus... ou plutôt elle est maintenant cachée.
Pourquoi? mystère!
voici la recette secrète des **ailes en bois** : 4 x Planche en Frêne + 10 x Ficelle en Lin

Pour le casque, idem.
Voici ma recette secrète du **casque** : 10 x Cuir de Boufton Noir + 10 x Ficelle en Lin + 5 x Laine de Bouftou

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

[WIKI] Dindes farcies (info générales sur les dindes)

Trop a dire sur les Dragodindes, une recherche sur internet vous en dira bien plus que moi mais tachons de regrouper ici les info usuelles ou difficiles a trouver sur ces droles de creatures montables.

- Une dinde n'est montable que par un perso de cercle 60 ou plus.
- Par contre une dinde peu etre élevée par un perso n'ayant pas atteint le cercle 60.
- Des enclos publiques sont disponibles a Bonta et Brakmar (et nous possédons maintenant un enclos de Guilde).
- Pour capturer une dinde sauvage et la faire se reproduire, il faut le sort apprivoisement (échangeable à la fin du DJ Koulosse). **ATTENTION:** Une dinde sauvage n'est pas montable.
- Mais on peut acheter des certificats pour retirer sa dinde (sauvage ou non) dans n'importe quel enclos. **ATTENTION** a la date de validité du certificat.
- Une dinde ne meurt pas, elle sait se nourrir seule. Par contre un certificat peut devenir invalide, donc ne gardez pas vos dindes sous forme de certif.
- Certaines emotes sont indispensables (ou simplement tres utiles) pour deplacer et interagir avec les dindes dans un enclos.
- Vous ne pouvez pas equiper à la fois une monture et un familier.
- Pour gagner de l'xp, une dinde doit etre montée en entrant/engageant un combat.
- Les certificats de dindes sont échangeables contre des Parchemins d'XP ou de caractéristiques.

... en d'autres termes il est possible pour n'importe qui (et n'importe quel niveau) d'élever les dindes, et pour juste la monter un enclos n'est pas nécessaire.

L'experience d'une Dinde:

Cela fonctionne un peu comme l'expérience donnée a la Guilde. Par contre même si vous choisissez de donner 0% a votre dinde, elle obtient tout de même un bonus de 20%.

Avec delta = | lvPerso - lvDinde |

Delta	Coef
0 a 9	0.1 (10%)
10 a 19	0.08
20 a 29	0.06
30 a 39	0.04
40 a 49	0.03
50 a 59	0.02
60 a 79	0.015
80 a 89	0.012
>= 90	0.01 (1%)

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

Explication par un exemple:

Je décide de faire don de 10% d'expérience a ma monture (donc je garde 90% pour moi).
Je suis lv 91, j'ai une dinde lv 36. Le delta est donc | 91 - 36 | = 55.
D'après la table nous avons donc un coef de 0.02 (soit 2% des "10% de don + 20% de bonus").
Sur un combat qui m'aurait rapporté 30000 d'XP (don d'xp a la Guilde deja déduite (*)), j'obtiens donc en fait 90% de 30000 soit 27000.
Comme pour la Guilde ça n'est pas la totalité des 10% donnes qui vont a la monture. La dinde obtient l'expérience suivante (les "20%" sont une valeur bonus fixe):
XPdinde = 30000 x (10% + 20%) x coef = 30000 x 0.3 x 0.02 = 180

Voila, si vous avez d'autres info utiles, merci de répondre ici.

--Phredix-osa

(*) Notez qu'en fait, le don à la monture est faite avant le don à la Guilde.

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

[WIKI] Comment s'occuper de sa dinde (monteurs non-éleveurs)?

Ici l'hypothese est que vous avez une Dragodinde montable (donc mature et non-sauvage). Sinon veuillez lire le message a propos de l'**Elevage** de Dinde.

Pour monter sur votre Dragodinde (vous devez etre cercle 60+), elle doit avoir un minimum de 50 points d'energie.

Une dinde ne meurt jamais, mais elle perd de l'energie. **ATTENTION:** vous pouvez perdre une dinde si elle est sous forme de certificat et que celui ci devient invalide (apres 20 jours). Elle sera alors liberee dans la nature ou elle mourra dans d'attroces souffrances... Ne gardez PAS vos montures (surtout celles de la Guilde!) sous forme de certificat.

La Dinde perd un peu d'energie quand vous montez dessus, et l'energie alors perdu augmente avec la fatigue de l'animal.
Si la Dinde est tres fatiguee, elle perd aussi de l'energie a chaque changement de map...
Elle ne perd pas d'energie si vous perdez un combat.

Si votre monture n'a pas suffisament d'energie (<50) vous ne pourrez pas la monter.

Pour rendre de l'energie a votre monture, 2 solutions: vous la nourissez de poisson ou viande (non prepare), ou bien vous la mettez dans un enclos avec une Mangeoire.

Une Dinde gagne de l'expérience si vous la montez en engageant ou rejoignant un combat (vous entrez donc en combat dans l'état chevauchant... qui aurait du être 'état dragodindant'!) et si en fin de combat vous obtenez de l'xp dont elle obtiendra une part. Voir le message traitant du don d'xp des dragodindes.

Les bonus que votre dinde vous donne, augmentent bien entendu avec le niveau de votre monture.

Une dinde perd 10 points de fatigue par heure si elles sont soit équipées, soit à l'enclos, soit à l'étable.
Il n'y a rien d'autre à faire qu'à attendre!
Il faut donc 24h pour qu'elle perde 240 points de fatigue (qui est le max).

Il me semble que la fatigue n'influe que sur l'élevage et sur l'énergie (il faudrait vérifier si une dinde xp tjs en combat même à 240 de fatigue pour s'en convaincre).
Et bien sûr ne pas confondre fatigue et niveau d'énergie.

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

[WIKI] Comment élever des Dindes?

L'elevage est une occupation fastidieuse mais passionnante... ou bien passionnante mais fastidieuse!
Les Eleveurs de la Guilde passeront beaucoup de temps a elever ces droles de creatures au profit de la Guilde, et ils auront acces aux enclos prives de la Guilde. Mais sans avoir acces aux enclos prives, tout le monde (meme si vous ne pouvez encore monter dessus) peut s'exercer dans les enclos publiques de Bonta ou Brakmar pour faire evoluer une Dragodinde.

Voici rapidement comment ca marche une Dinde.

Nous avons donc un dragodindonneau tout mignon. Il est non-mature et donc non-montable et non-reproductible ... et nous allons changer tout ca!

- Pour monter la maturite, l'etat "Agressif-Serein" doit etre equilibre (entre -2000 et +2000).
  - Si votre Dinde est trop Sereine --> **Baffeurs**.
  - Si votre Dinde est trop Agressive --> **Caresseurs**.

- Une fois equilibree, vous pouvez monter la maturite jusqu'a qu'elle soit mature (100%) --> **Abreuvoirs**.

- Une fois Mature, elle peut etre montee par les cercle 60+ si l'energie est >=50.
  - Si elle n'a pas assez d'energie: nourrissez-la de viande ou de poisson ou bien---> **Mangeoirs**.

  (Attention si vous la gavez de viande ou poisson alors qu'elle n'est pas encore mature, vous perdez vos ressources mais la barre d'energie ne monte pas!)

- Pour se reproduire les dindes doivent être mature et avoir un **cercle 5** ou plus, donc vous devez la monter en combat pour lui faire gagner de l'experience et monter les niveau. Elle doit aussi avoir une Endurance et un Amour tout deux >= 7500.
  - Si elle n'est pas assez Amoureuse --> **Dragofesses** (doit etre Equilibree-Sereine (jauge > 0) ou Sereine) .
  - Si elle n'est pas assez Endurante --> **Foudroyeurs** (doit etre Equilibree-Aggressive (jauge < 0) ou Aggressive) .

- Les points obtenus lorsqu'une dinde declanche un objet d'elevage dependent de la qualite de l'objet et de la fatigue de la dinde. La Fatigue... Une dinde "gagne" un point de fatigue lorsqu'elle declanche un objet d'elevage. Plus elle est fatiguee, mieux elle "apprend" (jusqu'a x3 juste avant d'etre extenuee). Puis lorsqu'elle arrive au maximum de fatigue (240) c'est fini pour la seance, elle doit se reposer. Elle perd 10 points de fatigue par heure (il faut donc 24h si l'on veut qu'elle perdre tous les points de fatigue).

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

- Une femelle tend aussi a devenir sereine (elle gagne quelques point de sérénité par heure (même aux baffeurs!). De meme un mâle tend a devenir agressif (on doit donc le caresser un peu plus).

- Une fois un couple mature et fécond, il suffit de les faire se câliner pour avoir de nouveaux dragodindonneaux (apres une période de gestation)!

(Il faut donc un enclos privé d'au moins 2 places. En enclos publique un même éleveur ne peut mettre qu'une dinde dans l'enclos, il faut donc deux eleveurs pour mettre le couple)

Vous pouvez soit laisser votre dinde dans l'enclos et la laisser faire, ou bien la diriger a l'aide d'Emotes pour la forcer a declancher les objets plus vite (Voir section "Emotes" du Ministere des Loisirs et de la Culture).
Si vous la laissez dans l'Enclos publique, quittez la map et revenez vous ne la voyez plus mais elle est la. Accédez a nouveau a l'Enclos (cliquez sur la porte!). Mais elle n'est que dans cet enclos.

Par contre si vous la mettez a l'Etable vous pouvez y accéder depuis n'importe quel autre enclos (privé ou publique). Les Etables communiquent, mais pas les Enclos! Mais, vous seuls avez accès aux dindes que vous avez mis a l'Etable alors que les membres ayant les droits de gestion de L'enclos ont (potentiellement) l'accès aux Dindes si elles sont dans l'Enclos.

Attention: les Dindes sauvages s'échappent et retournent dans la nature après s'être accouplés (pour les mâles) ou avoir mis-bas (pour les femelles). Le couple peut être fait entre n'importe quelles dindes (peu importe les liens de parenté) du moment que ça soit Male+Femelle (sauvage ou non).

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

[WIKI] Restat façon Otomai

Restat façon Otomai (je ne parlerais pas des Dopeuls de Temple ici)

Les Donjons à faire pour remettre à 0 un **sort** ou à 0 ou 101 ses **caractéristiques**:

Donjon	30 à 60	61 à 80	81 à 100	101 à 140	141 et plus
Grotte Hesque	**Oui**	**Oui**	**Oui**	**Oui**	**Oui**
l'Arche d'Otomai	non	**Oui**	**Oui**	**Oui**	**Oui**
Goulet du Rasboul	non	non	**Oui**	**Oui**	**Oui**
Laboratoire du Tynril	non	non	non	**Oui**	**Oui**
Canopée du Kimbo	non	non	non	non	**Oui**

Les Quêtes à faire pour remettre à 0 ou 101 ses **caractéristiques** (pas besoin de faire les quêtes pour un restat de sort):

Quête	30 à 60	61 à 80	81 à 100	101 à 140	141 et plus
Paulette Pain-Béche la boulangère, La potion bulbique	**Oui**	**Oui**	**Oui**	**Oui**	**Oui**
Polka Merer a besoin de vous, La Vengeance du Kito	non	**Oui**	**Oui**	**Oui**	**Oui**
Le Fils caché (Docteur Nauh), Scaéroplane à trés grande vitesse, Un autre moyen de transport	non	non	**Oui**	**Oui**	**Oui**
La femme perdue (Docteur Morose)	non	non	non	**Oui**	**Oui**
La vengeance de Peggy la Porkass, Les Chasses de Crocodaille Dandi	non	non	non	non	**Oui**

Pour aller sur otomai, munissez vous des choses suivantes pour simplifier vos aller-retours:

- Quête "le Nouveau Monde"
  - 2x pointes de flèches du Bwork Archer
  - 1x Gros Boulet
  - 1x Oreille de Kanigrou
  - 1x Huile de Sésame

- Quête "l'ile des naufragés"
  - 1x Tronc de Kokoko
  - 1x coffret maudit du Flib
  - 1x Kokopaille
  - 1x Noix de Kokoko

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

- Quête "un autre moyen de transport"
  - 1x Certificat de Dragodinde Rousse
  - 1x Certificat de Dragodinde Amande

- Quête "La potion bulbique"
  - 1x Potion Bulbique

- Quête "Scaéroplane à très grande vitesse"
  - 1x ailes en bois améliorées
  - 1x casque amélioré

- Quête "Paulette Pain-bèche la boulangère"
  - 1x Farine de Blé
  - 1x Farine d'Orge
  - 1x Farine de Seigle
  - 1x Farine d'Avoine
  - 1x Farine de Malt
  - 1x Farine de Houblon
  - 1x Farine Blanche
  - 1x Farine Bise
  - 1x Farine Complète
  - 1x Farine Paysanne
  - 1x Farine de Lin
  - 1x Farine de Riz
  - 1x Farine de Xavier le boulanger (2 x Blé + 2 x Houblon + 2 x Lin + 2 x Seigle + 2 x Orge + 2 x Avoine + 2 x Malt + 2 x Chanvre)

- Quête "Polka Merer a besoin de vous"
  - 1x Abreuvoir en Frêne
  - 1x Mangeoire en Frêne
  - 1x Foudroyeur en Frêne
  - 1x Baffeur en Frêne
  - 1x planche en Frêne

- Quêtes "le fils caché" et "la femme perdue": rien pour vous mais si vous souhaitez vous faire accompagner (et que vos accompagnateur ont déjà fait ces quêtes) ils devront fournir respectivement "un fragment de cerveau poli" et "un Calice de Fécorce" pour entrer.

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

[Wiki] Maison de Bob l'Enutrof (Maison Premium)

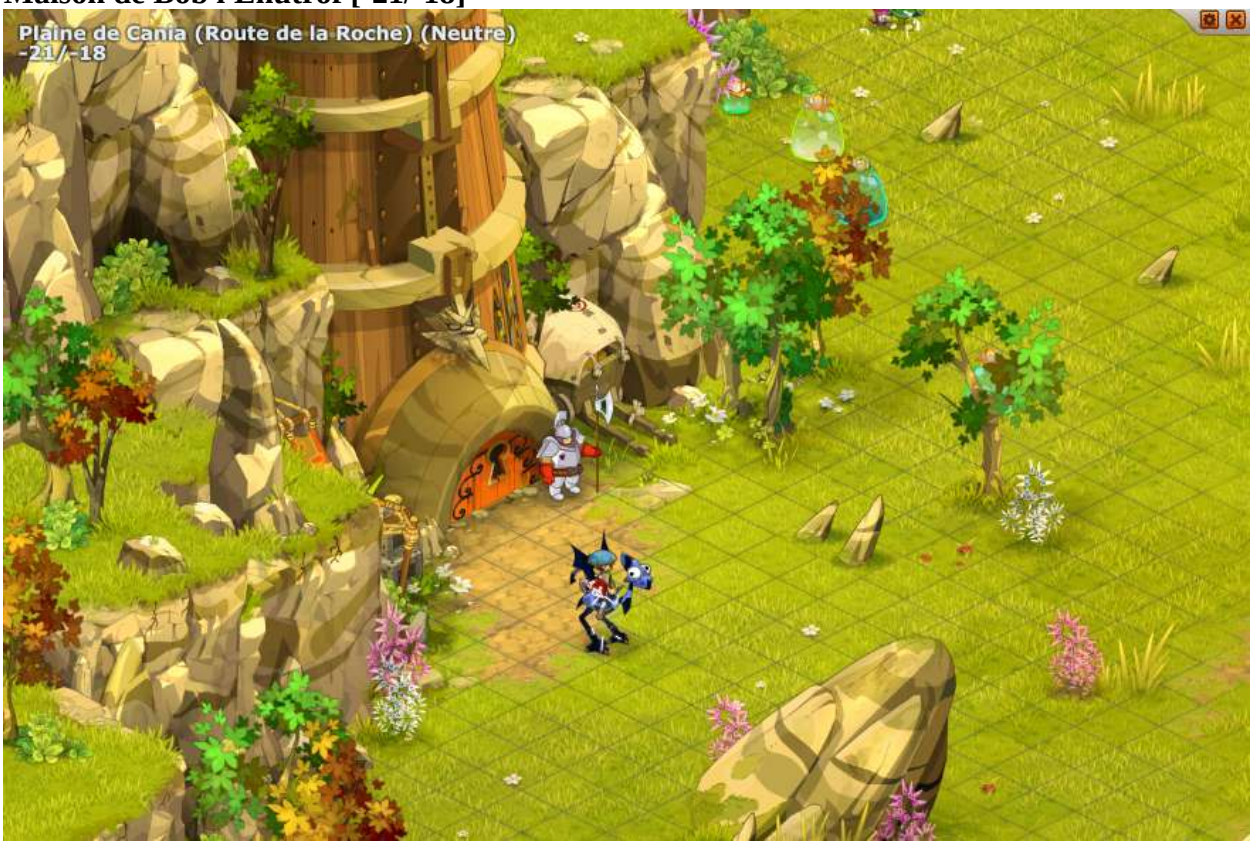
Par Wilwarin (5 juin 2010)

Voici un petit Wiki à propos de la maison de Bob l'Enutrof!

Connu de tous les membres Dofus Premium cette maison a fait son apparition dès la sortie de Dofus 2.0. Soit en Décembre 2009. Cette maison est uniquement accessible accessible par les membres eux-mêmes. Cela dit, une discussion avec Bob l'Enutrof (maître de la maison) me laisse penser que je pourrais peut-être inviter des amis pour combattre les monstres à l'intérieur de la maison. Par conséquent cela restera à confirmer avec vous 🙂

La propriété se situe en [-21/-18] et le zaap le plus proche est donc le portail zaap de la Plaine de Cania (Route de la Roche) en [-20/-20].
Autrement, je ne vais pas posté tous mes screens pour ne pas vous spoiler et je continuerai ce Wiki seulement avec votre accord 🙂

Maison de Bob l'Enutrof [-21/-18]



« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

Discussion avec Garde Heury

Une fois à l'intérieur de la maison, parlez au maître des lieux.

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

son premium) (Neutre)
Bob l'Enutrof
On dirait que j'ai de la visite.
Je vois dans ton regard briller la convoitise, et tu te demandes comment toi, un plouc, tu pourrais accumuler ne serait-ce qu'un centième de mes richesses ?
Ahaha, ne rêve pas, c'est impossible.
Continuer la discussion.

son premium) (Neutre)
Bob l'Enutrof
C'est le trésor de toute une vie de chasses et d'aventures que tu vois là, et c'est peu dire.
Lorsque toi aussi tu auras vécu autant d'aventures que moi, tu voudras sans doute te ranger, et c'est alors que l'ennui te gagnera.
J'ai été membre des Roublards, vaincu le Méga Craqueleur à la lutte et battu Dragnoute l'Irascible à la course. J'ai assisté à la capture du démon Uk'Not'Allag qui terrorisait Amakna, j'ai découvert l'île d'Otomaï avec mon ami le Capitaine Kradoc, j'ai même voyagé sur l'île de Nowel et rencontré le Comte Harebourg en personne.
Continuer la discussion.

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

son premium) (Neutre)
Bob l'Enutrof
J'ai formé les plus grands chasseurs de notre temps, d'ailleurs le chapeau que je porte m'a été offert par l'un de mes anciens élèves, Mikoule.
En parlant de chasse, que dirais-tu d'affronter un de mes trophées ?
Oh, je ne te l'ai pas dit ? Je possède la plus grande collection d'âmes de créatures, même celle du célèbre alchimiste Otomaï fait pâle figure à côté de la mienne.
Continuer la discussion.

Voilà, ce qui me laisse présager que je pourrai peut-être vous faire entrer dans la maison... Cependant, dans le mot "amis" il sous-entend peut-être "amis premium" donc ne vendons pas la peau du Meulou avant de l'avoir tué! Mais ça ne coûte rien d'essayer 🙂

son premium) (Neutre)
Bob l'Enutrof
Ecoute, voici ce que je te propose.
Tu vas me distraire en combattant une des créatures de ma collection. Si tu gagnes le combat, alors je t'offrirai un cadeau.
Tu peux demander l'aide de tes amis, car plus on est de fous, plus on rit.
Choisir la créature à affronter.

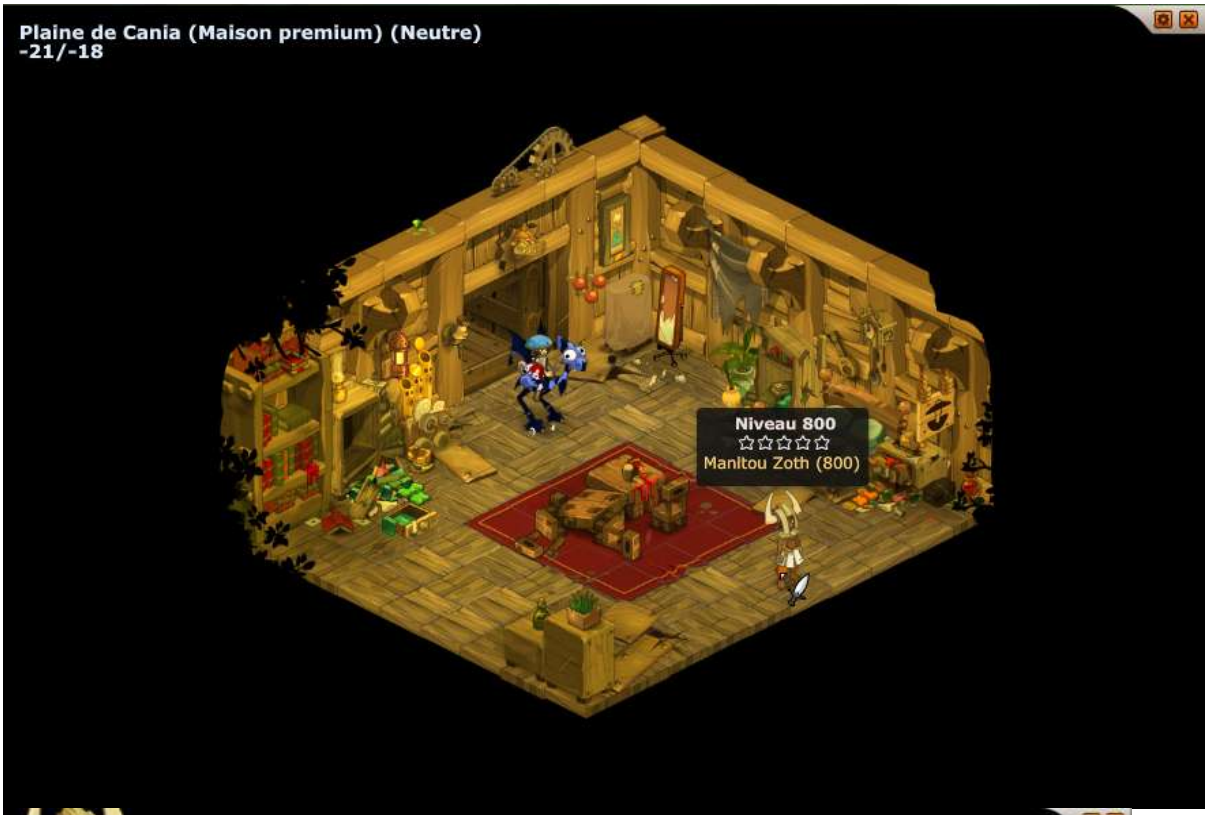
« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

son premium) (Neutre)
Bob l'Enutrof
Je vois que tu ne manques pas de motivation, c'est très bien.
Oh, une dernière précision : une fois que tu auras vaincu une créature, tu ne pourras plus jamais l'affronter.
A présent, dis-moi quelle créature tu souhaites affronter, et tâche de m'offrir un spectacle digne de ce nom.
Réfléchir encore un peu.
Affronter le Manitou Zoth.

son premium) (Neutre)
Bob l'Enutrof
Tu ne vas pas me croire mais j'ai, héhé, libéré l'âme de ce monstre dans ma chambre... Si tu souhaites vraiment t'y rendre, ne fais pas attention au bazar. Je fais régulièrement la chasse aux cafards naomes qui infestent cette bicoque et je n'ai pas le temps de ranger.
Un dernier conseil : prend garde car ma chambre n'est pas très grande et le Manitou Zoth a tendance à invoquer des esprits pour l'aider. Tu risques donc d'être rapidement submergé.
Tu te sens toujours d'attaque pour affronter le Manitou Zoth ?
Affronter le Manitou Zoth.
Réfléchir encore un peu.
Affronter un autre monstre.

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

Montez ensuite dans la chambre de Bob. Vous remarquerez que celle-ci est dans un piteux état, serait-ce parce qu'un Manitou Zoth s'y promènerait? On notera aussi que monsieur n'avait pas de lit xD.



« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

Voici les caractéristiques du Manitou!

Et voici mes vies après seulement un tour de combat

Pour continuer le Wiki il me fallait les caractéristiques des invocation du Manitou (car j'avais oublié de les screenées). Cependant, il s'est avéré que plusieurs aventuriers se trouvais dans la maison. Nous avons donc constituer une team et recruté des combattants. Malgré nos assez bon levels (il y avait pas de cercle en dessus de 114 et le plus grand cercle était 194), nous avons pas mal peiné! Les aventuriers périssaient malgré mes soins. Je suis mort à l'avant-dernier tour du combat, mes coéquipier n'avaient plus beaucoup de vie mais le Manitou non plus!
Nous avons gagné de justesse le combat, si celui-ci avait duré un tour de plus, nous serions tous morts!
Malheureusement lorsque nous réussissons un combat nous ne pouvons plus battre le monstre une seconde fois, mais un autre monstre nous attend Bien évidemment, nous avons gagné un joli présent dont vous verrez les srceens plus bas

Parmi ses trois invocations (il ne peut qu'en invoquer deux sur le terrain), l'une soigne (feu si je me souviens bien), une donne de très grands malus (eau je crois) et la dernière tape!

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

Une quatrième invocation peut voir le jour, c'est "l'esprit de l'air". Cependant, il ne l'a pas invoqué cette fois-ci et je n'ai donc pu la screenée!

Résultat du combat : Victoire
Durée : 24 minutes
Bonus :
Challenges :
Gagnants
Nom Niv. XP gagnée - Guilde - Monture Kamas Objets gagnés
Emeuraude 124 2061035 0 24732
Lang-Titeuz 134 2168379 0 34694
Eka-arlate 114 266277 23964 42604
Wilwarin 124 2961518 915 36637
Perdants
Nom Niv. XP gagnée - Guilde - Monture Kamas Objets gagnés
Manitou Zoth 800

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

Maintenant je peux me transformer en Manitou!

Légende du Bâton du Manitou Zoth:
Le Manitou Zoth était un ancien manutentionnaire, il déplaçait les problèmes au lieu de les résoudre. Mais qu'importe, il était craint au sein de la communauté des Zoths et criait plus fort que les autres, ce qui suffit pour être chef chez les Zoths. Ce Bâton est encore animé par l'âme du Manitou Zoth. Vous pourrez peut-être réussir à l'incarner en utilisant cette arme.

Bâton du Manitou Zoth
Niv. 50
10 pods
Effets
Conditions
Carac.
Dommages : 11 à 17 (neutre)
Incarnation de niveau 1
Échangeable dès le : 07/08/640 1...
Catégorie : Bâton
Le Manitou Zoth était un ancien manutentionnaire, il déplaçait les problèmes au lieu de les résoudre. Mais qu'importe, il était craint au sein de la communauté

À suivre pour les prochains combats/quêtes que me proposera Bob.

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

[WIKI] Couleurs des perso et des dragodindes Caméléones dans Dofus 2.0

Je vais faire un petit wiki sur les couleurs des perso et des dragodindes caméléones en 2.0 (en attendant que Junkie soit montable pour que je puisse tester).

1) Les perso !

Lorsque vous créez ou migrez un perso dans Dofus 2.0, il n'y a non plus 3 (comme dans la 1.X) mais 5 couleurs.

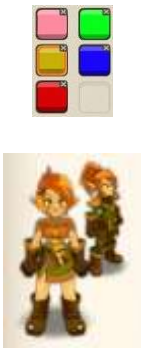
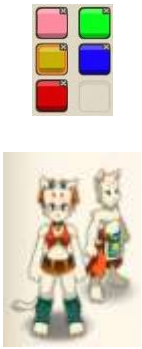
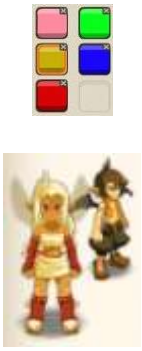
L'interface de choix des couleurs est disposée comme ceci:

Globalement nous avons :

- Couleur 1 : « Peau »
- Couleur2 : « Chevelure »
- Couleur3 : Dominante vêtements
- Couleur4 : Autre couleur vêtements
- Couleur4 : gants, bottes, bijoux

Afin de voir en détail comment ces 5 couleurs agissent sur un personnage, voici un tableau regroupant les 24 personnages (12 classes, mâle/femelle) qui sont générés à partir des 5 couleurs (immondes) choisies ci-dessus :

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

	♀	♂
Cra 		
Eca 		
Eni 		

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

Enu 		
Féca 		
Iop 		

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

Osa 		
Panda 		
Sacri 		

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

Sadi 		
Sram 		
Xelor 		

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

2) Les DD Caméléones et les pano de classes

Une dragodinde « caméléone » est une dragodinde classique (à l'origine rousse) ayant la caractéristique « Caméléon », transmissible de manière héréditaire, lui donnant la possibilité de reprendre les couleurs de la personne qui la monte.

Une pano de classe s'explique assez bien par son nom !

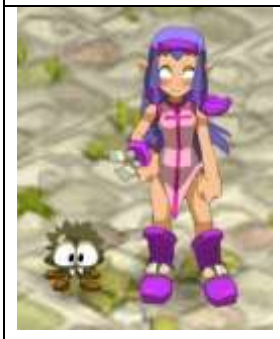
D'après mes observations, voici les effets de couleurs

Couleur	**Effet perso** **(NOTE : la description « courte » ci-dessous n'est pas toujours vraie. Pour le détail, voir la table des 24 personnages colorés ci-dessus.)**	**Effet DD caméléone**	**Effet pano de classe (seulement pano Osa essayée)**
1	Couleur de la peau	Aucun	Aucun
2	Cheveux	Aucun	Aucun
3	Dominante vêtement	**Dominante**	**Dominante**
4	Autre couleur vêtements	**Rayures**	Aucun
5	Bottes, gants, bijoux (aile eni)	**Pattes**	**Accessoires**

Voici quelques exemples grâce à ma camé' « Junkie », déjà montable:

Perso	Dinde	Pano face	Pano dos
OSA			

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

SACRIE			
ENI			
 IOP			
PANDA			
SADIE			

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

Enclos de Bonta, sur la 2.0 :

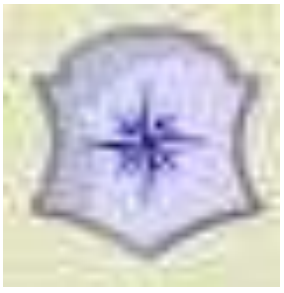
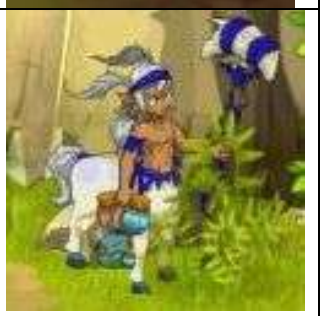
« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

3) Les Percepteurs de Guilde

Les percepteurs, eux aussi, ne sont pas en reste niveau couleur sur la 2.0. Ils prennent maintenant les 2 couleurs du blason de Guilde.

- la couleur du fond du blason de guilde donne la couleur des tâches sur le dos du perco;
- la couleur de l'image/logo du blason, donne la couleur des rubans sur le bâton, du bandeau et de la ceinture.

Quelques exemples :

Blason / couleurs	Percepteur	Blason / couleurs	Percepteur
Les Cendres du Phénix Argent sur bleu		Blanc sur rouge	
Noir sur vert-de-gris		Bleu foncé sur rouge	
Blanc sur noir		 Bleu foncé sur bleu clair	
Bleu-vert sur blanc		Jaune sur rouge	

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.

« DOFUS » et les illustrations de ce document sont la propriété d'Ankama Games (Copyrights 2005-2010). Toute autre information Role-Play ou en relation avec la Guilde les « Cendres du Phénix » est la propriété du meneur de la Guilde, Phredix-osa ou des auteurs mentionnés le cas échant (Copyrights 2007-2010). Le logo est créé par Xaklor et est partiellement basé sur des images d'Ankama Games.